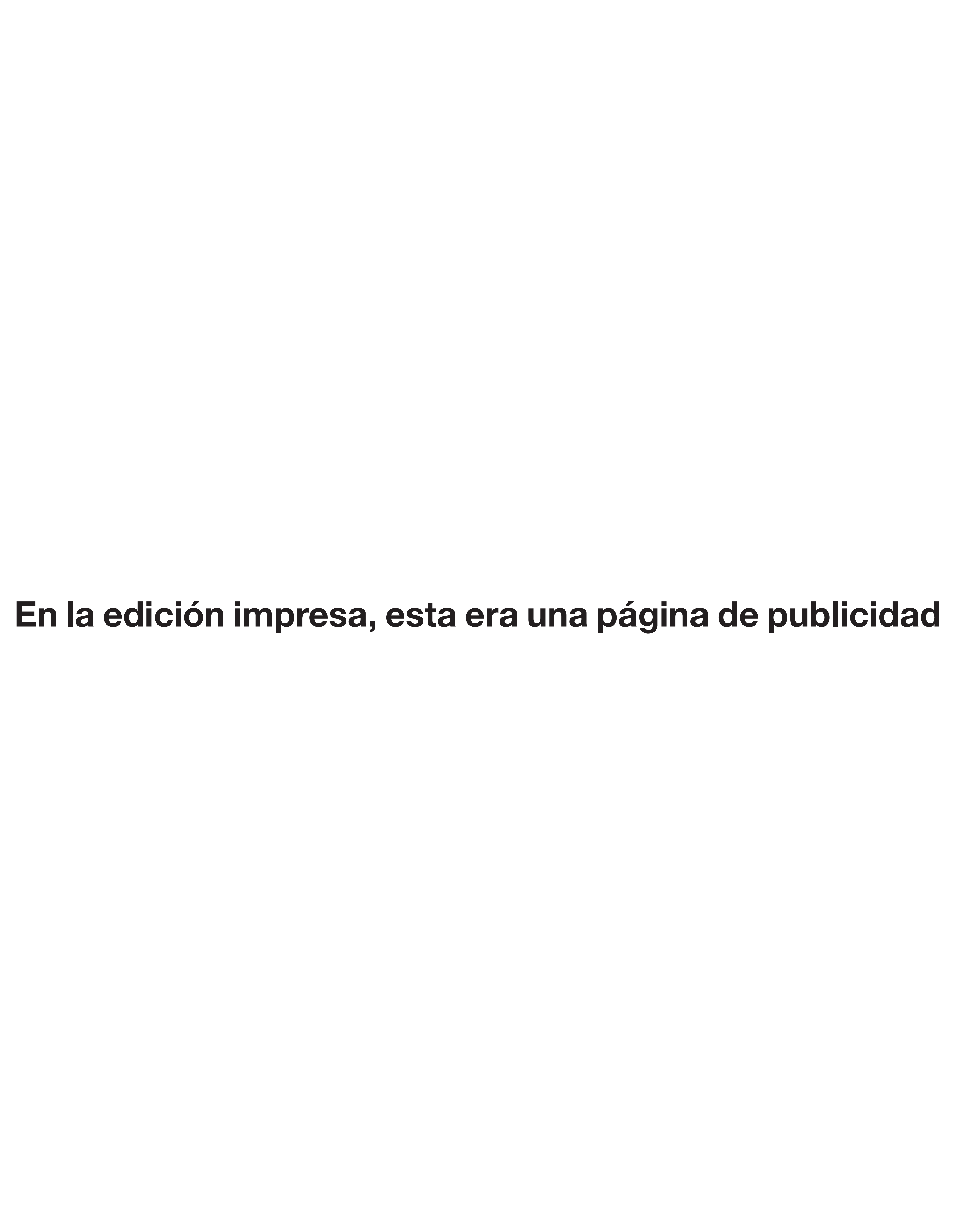
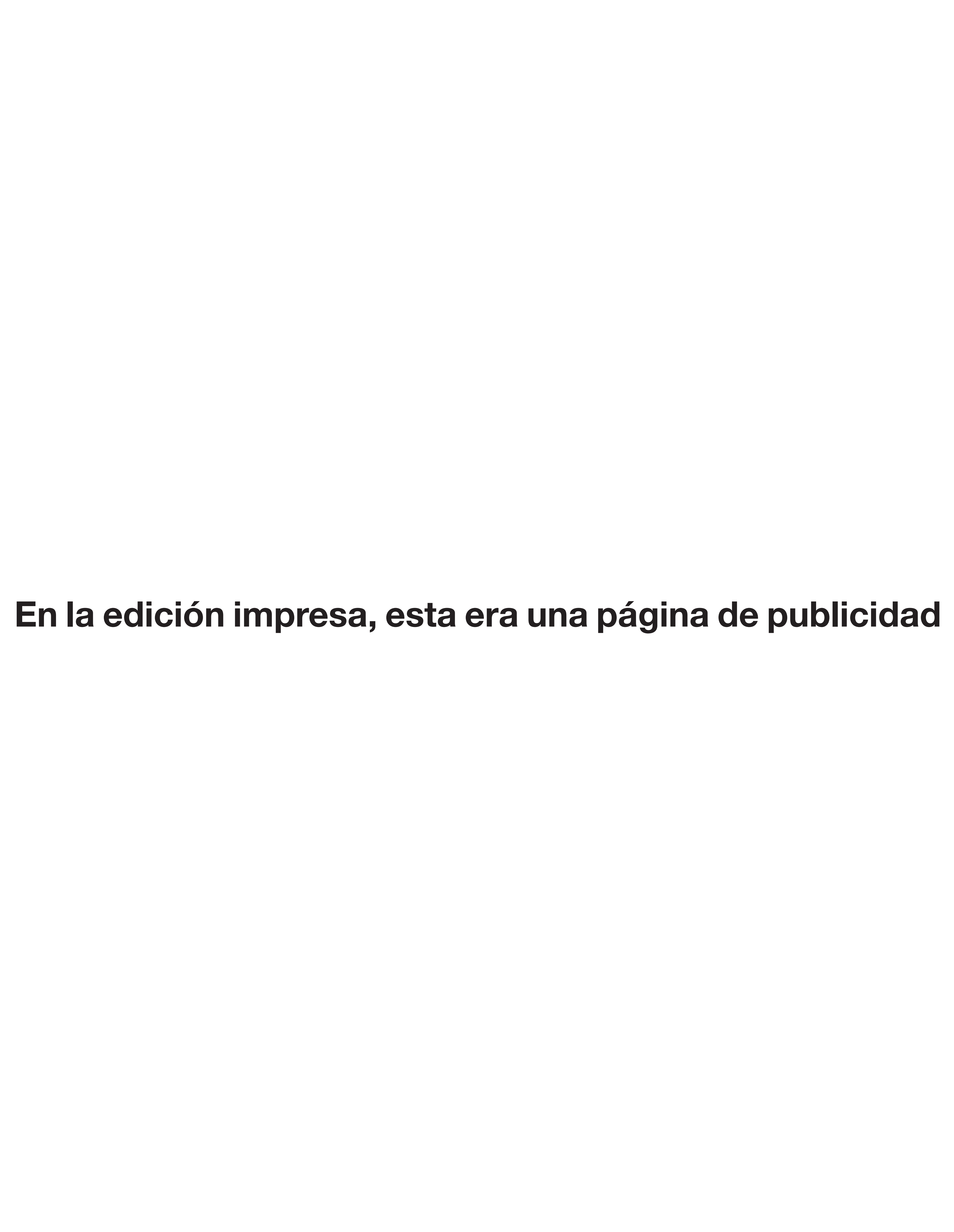
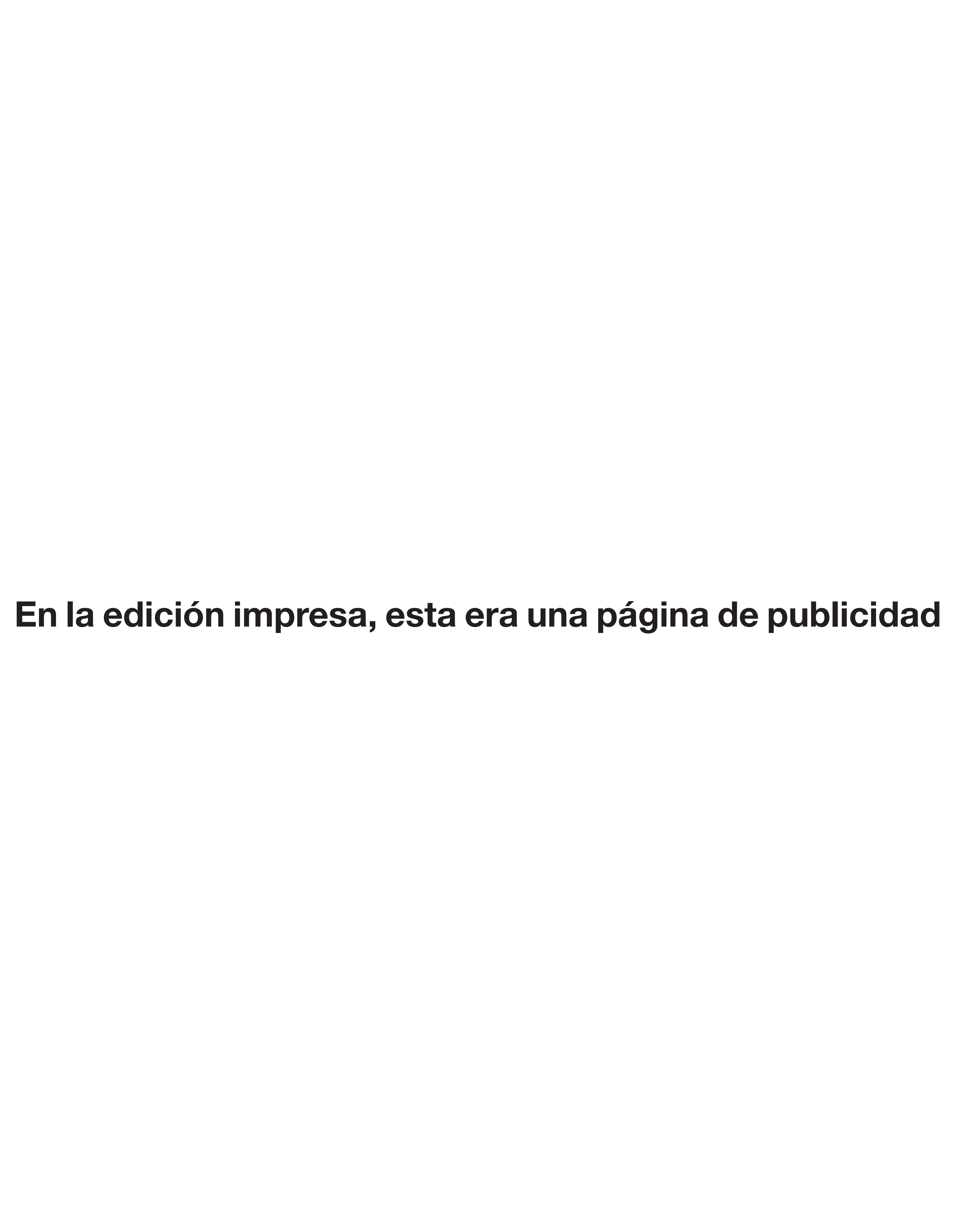

POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 129 • OCTUBRE 2005
Micromanía 20 años 1985-2005
Micromanía
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
¡¡ASÍ ES LA NUEVA JOYA DE SID MEIER!!
CIVILIZATION IV
¡¡La estrategia más genial!!
¡¡GRAN REPORTAJE!!
CALL OF DUTY 2
¡Es la guerra!
¡¡LOS TENEMOS!!
BLACK & WHITE 2
F.E.A.R.
Dos juegazos, a examen
ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS
RETROMANÍA 1992
El CD-ROM entra en juego
REPORTAJE ESPECIAL
¡¡La mejor liga!!
PRO EVOLUTION SOCCER 5
AÑO XXI
Número 129
HOBBY PRESS
8 424094 820313
00129


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





El nacimiento de los nuevos clásicos...

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Ya hemos dejado muuuuy atrás las vacaciones y estamos metidos de lleno en la rutina diaria. A estas alturas, seguro que te esperabas que este mes el tema de los juegos estuviera bastante calmado. Yo, al menos, te aseguro que no preveía que la cosa fuera a moverse demasiado, en espera de las navidades –¡que sí, que ya están ahí, como quien dice!– que suelen ser mucho más animadas y llenas de novedades. Pero, mira tú por donde, me alegro de haberme equivocado. Y es que, según pases página y te metas de lleno en los contenidos que te hemos preparado para este número de Micromanía, estoy seguro de que te vas a quedar encantado. Algunos de los juegos que encontrarás entre reportajes, previews, análisis y demás casi, casi nos cogen por sorpresa. Y es que te aseguro que no es nada habitual que se junten tantos juegazos en un solo mes, y es algo que nos ha tenido con el corazón en un puño para ver cómo conseguíamos encajarlos todos en una sola revista, para poder ofrecertelos calentitos, calentitos. Porque, vamos a ver, ¿quién es el guapo que puede resistirse a un titulazo como «Civilization IV», por ejemplo? Yo no, te lo aseguro. Y poder verlo en exclusiva, pues hombre, qué menos se merece que una portada, ¿no? Ahora bien, ¿será capaz esta cuarta entrega de la serie más famosa de la estrategia –con permiso de «Age of Empires»– alzarse con el sello de nuevo "clásico"? Parece que lo tiene todo para conseguirlo pero, demos tiempo al tiempo. Al fin y al cabo, eso sólo lo puedes decidir tú.

Sin embargo, estoy convencido de que, al menos para mi, muchos de estos juegazos sí pueden ser conocidos desde ahora como auténticos clásicos. Fíjate bien en Micromanía este mes: «F.E.A.R.», en una review en exclusiva... ¡y es la bomba!; «Black & White 2», que no se queda atrás, desde luego; previews y reportaje, respectivamente, de «Age of Empires III», «Path of Neo» y «Call of Duty 2»... Y, encima, para seguir "haciendo Historia", te hemos preparado una completa guía repleta de consejos para triunfar en «Imperial Glory», el último clásico de la factoría Pyro.

En fin, que no sé a ti, pero a mi, desde luego, me parece que este número de Micromanía es realmente jugoso. Y si encima sumas el DVD de este mes, con un clasicazo como «King's Quest. Máscara de eternidad», o demos tan explosivas como la de «F.E.A.R.» o «FIFA 06»... ¡casi nada! Y, bueno, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene aquí, en Micromanía.

«Civ IV», «F.E.A.R.», «Call of Duty 2»... este mes vemos el nacimiento de nuevos clásicos

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Saúl de la Aldea

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, A. Gil, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer



Pág. 38

Preview

AGE OF EMPIRES III

La mejor estrategia en tiempo real se prepara para cruzar el charco. ¿Estás preparado para conquistar América?



Pág. 50

Reportaje

CALL OF DUTY 2

Ya está a punto la continuación del mejor juego de acción bélica y te contamos cómo es tras jugar con ella.



Pág. 70

Review

FIFA 06

Hemos probado a fondo la última entrega de esta serie clásica. ¿Quieres conocer nuestro veredicto?



Pág. 58

Review

F.E.A.R.

¿Tienes los nervios templados? ¿Estás preparado para pasar mucho miedo? Pues entonces no te pierdas la review más completa sobre el mejor juego de acción de los últimos tiempos.

En este número

Revista Micromanía Nº 129 - Octubre 2005

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «King's Quest, Máscara de Eternidad», las revistas de 1992 en PDF, las mejores demos –«F.E.A.R.», «FIFA 06»– y más...



Pág. 28

Reportaje

CIVILIZATION IV

Vuelve la serie más adictiva de la historia. Descubre en exclusiva todos los detalles de su próxima entrega.



Reportaje

JUEGOS DE TERROR

Aquí están los juegos más terroríficos, para que no vuelvas a pegar ojo.

Pág. 112



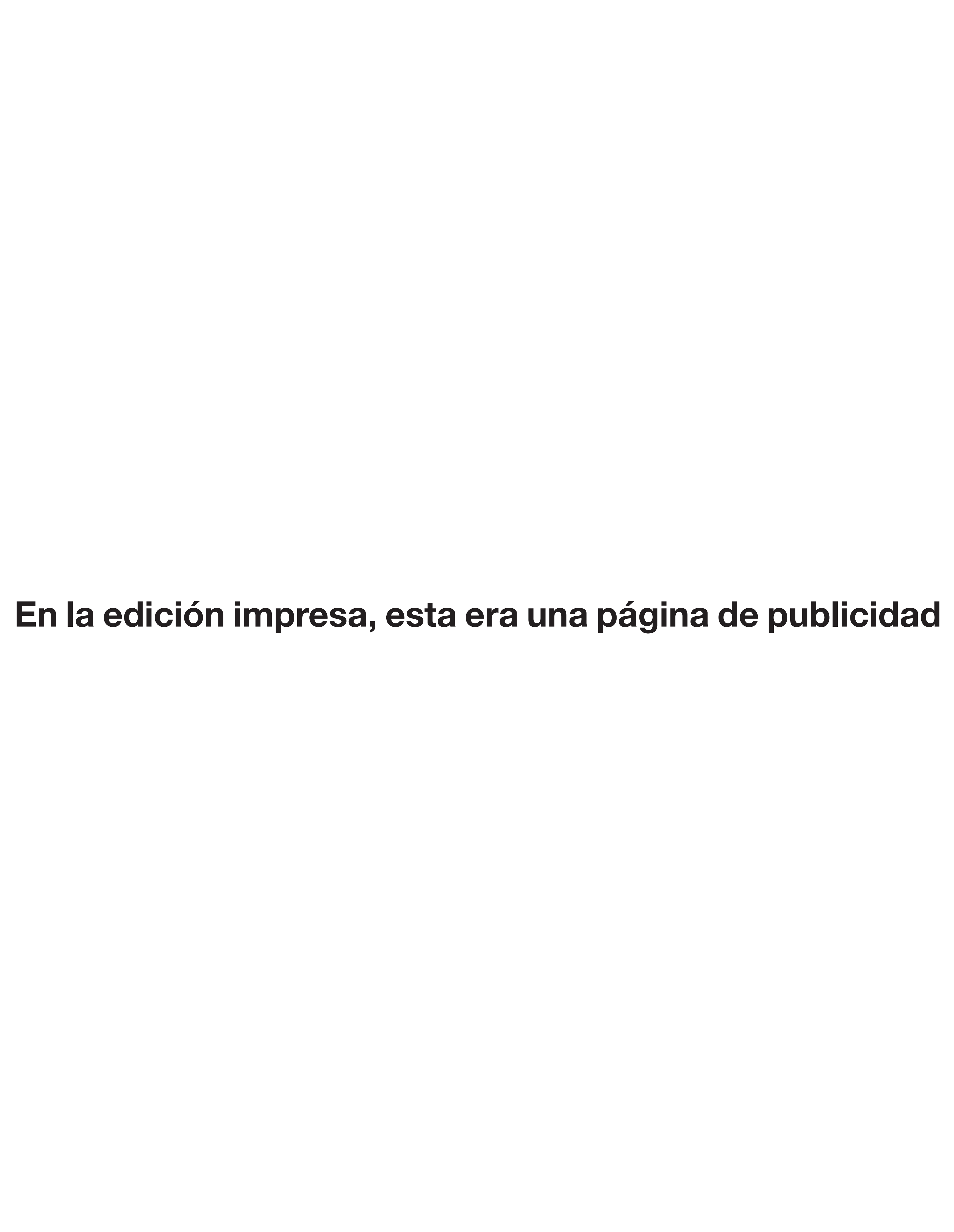
Pág. 98

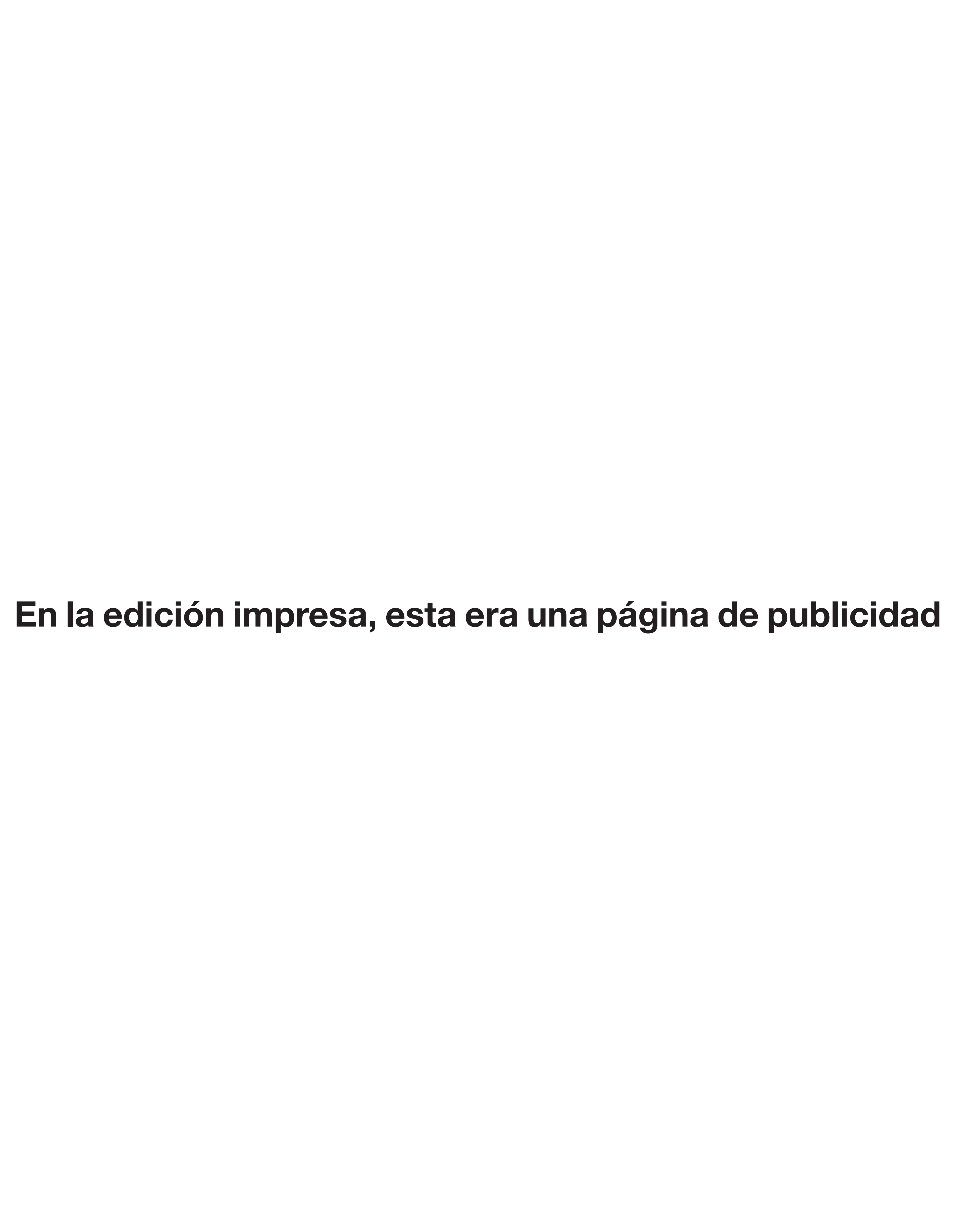
Solución

IMPERIAL GLORY

Sigue nuestros consejos y alcanza la gloria con tus ejércitos.

índice por juegos


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


▲ Combates que combinan magia y armas contra enemigos que esquivan, bloquean, avanzan, retroceden y cumplen mejor que nunca su deber de ponernos las cosas difíciles.


▲ En espacios abiertos te deleitarás con todos los detalles que cobran vida para representar la fauna y flora de Tamriel.

«Oblivion»... espectacular, absorbente... ¡y muy extenso!

Coge tu espada... ¡y vive el Rol!

El cuarto título de «Elder Scrolls» insistirá en las virtudes de su antecesor, «Morrowind»: libertad de acciones, argumento complejo, enorme mapeado con centenares de personajes...

Rol · Bethesda Softworks · Take 2 · Noviembre

Efectivamente, es tan ambicioso como parece y, si alguien es capaz de colmar tanta expectativa es Bethesda, tal y como demostró en «Morrowind». Pero esta vez se han empeñado en subir mucho el listón, y lo que hemos podido ver de «Oblivion» no puede ser más jugoso. Eso sí, no es un juego de rol para quien busque partidas rápidas o mucha acción y poco argumento, sino que se trata de un juego que requerirá dedicación, –sin dejar de ser asequible para cualquiera con un mínimo interés en introducirse en su mundo– para "roleros" igualmente exigentes.

Los avances no se reducen a la espectacular mejora visual, sino que afectan a todos sus aspectos, especialmente en cuanto a jugabilidad. Combatirás con enemigos más hábiles, interactuarás como nunca con los objetos de los escenarios – puedes mover, empujar, arrojar o tirar cualquier objeto, así como utilizarlos con obstáculos o enemigos, todo ello con una sorprendente física – y jugarás horas y horas hasta resolver la trama principal y las innumerables historias secundarias opcionales que varían según tus decisiones o tu gremio. El mundo de «Oblivion» tiene una riqueza sin precedentes, con una inmensa cantidad de diálogos para sus personajes, con una IA que les permite llevar una vida similar a la real, incluyendo actividades cotidianas, conversaciones casuales, trabajo, ocio...

Recorrerás el mundo de Tamriel con más libertad de decisión que nunca, olvídate por fín del concepto "lineal"

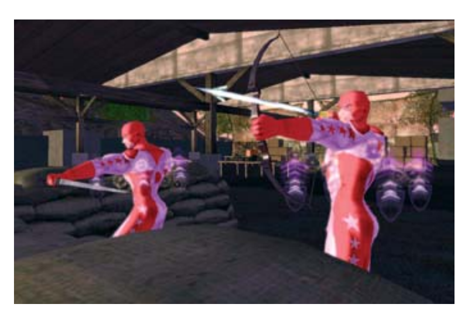
Sorprendente, ambicioso, profundo, inagotable (con la nueva versión incluida del editor TES Construction Set) son algunos de los adjetivos que demanda «Oblivion» y mientras esperamos su aparición, lo más seguro es que tengamos que añadir alguno más. ■

«City of Villains», a punto para su lanzamiento en España

Contra un héroe, un buen villano

Rol Online · Cryptic Studios/NCSoft · Friendware · Noviembre

Esta "medio segunda parte" del juego de superhéroes de NCSoft le da un vuelco al original, ofreciéndonos ahora ser parte del otro bando, el de los supervillanos. Iniciarás tu carrera en una organización, aspirarás a dominar el mundo –como todos los villanos– y cuando estés preparado llegarás a Paragon City, donde pondrás en marcha tus planes. Por supuesto, el habitual grupo de superhéroes intentará pisotear tus legítimas aspiraciones de ser el dueño del planeta, pero para eso tendrás tu propio supergrupo de villanos, e incluso una base secreta. Lo mejor de todo es que en Cryptic han aprovechado para añadir el marco ideal para un juego de superhéroes: enfrentamientos entre supergrupos manejados por jugadores, un "player versus player" que hará aún más atractivo este juego de rol online. ■



▲ ¿Se creían estos héroes que sólo ellos tenían superpoderes? ¡Primero Paragon City, después el mundo entero!

Y con ésta, van cuatro

«Broken Sword 4» ya se encuentra en camino

Aventura · Revolution Software · Verano 2006

La serie de aventuras gráficas protagonizadas por George Stobbart se prolonga con una cuarta entrega que llegará a los monitores más intrépidos en el verano de 2006, año de su décimo aniversario. Desde entonces, Revolution Software ha conseguido vender dos millones y medio de ejemplares entre los aficionados a las aventuras con puzzles y tramas apasionantes. Hay pocos detalles sobre esta cuarta parte, pero sí se sabe que Stobbard se enamorará de una misteriosa mujer que, curiosamente, no es la habitual Nico Collard y que una vez más salvará el mundo de la amenaza de turno. ■


► Concebida inicialmente como trilogía, el éxito de la serie ha propiciado una cuarta y nueva entrega.

▲ El apartado gráfico del juego es sensacional y nos regalará imágenes tan espectaculares que disfrutarás igual mirando que combatiendo.

▲ La arquitectura de «Oblivion» comprende desde las casas más modestas hasta los edificios más imponentes, siempre con un diseño extraordinario.

▲ El diálogo con centenares de personajes será un aspecto fundamental, y éstos actuarán como si tuvieran vida propia gracias a su avanzada IA.

La cifra

1.000.000

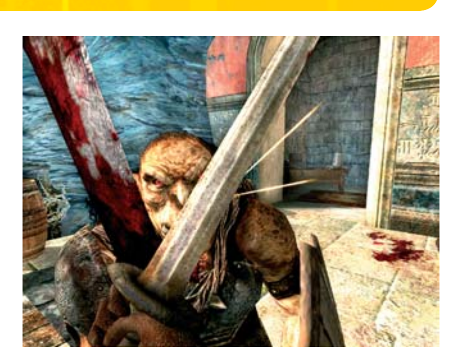
...¡de gracias! Son las que tenemos que darte porque... ¡Micromanía bate un nuevo récord! El último control de OJD ha confirmado, ni más ni menos, que un aumento del 25% de ejemplares mensuales vendidos de Micromanía, quedando finalmente la media en 41.692. ¡Gracias por una confianza que nos impulsa a intentar ir siempre a mejor! ■

Acción y apocalipsis en el oscuro mundo de Ashan

Un "mesías" muy peculiar...

➔ Acción ➔ Arkane Studios
➔ Ubi Soft ➔ Verano 2006

Ubisoft pretende mostrarnos el lado más oscuro del universo de fantasía «Might & Magic» mediante un juego de acción con el motor "Source" de Valve. «Dark Messiah of Might & Magic» pondrá en juego toda una serie de excelencias que te sumergirán en el mundo de Ashan, un mundo oscuro, de historial sangriento y sobre el que pesa una apocalíptica profecía: el Mesías Oscuro. Tu personaje, entrenado en las artes de la magia y la guerra para poder combatir esta amenaza, podrá ser asesino, mago o guerrero y se enfrentará a orcos, goblins, trolls, zombies, dragones... contará con modos multijugador para hasta 32 participantes y protagonizará una historia que se promete épica y emocionante. ■



▲ Cuarenta armas y docenas de conjuros para vencer a enemigos tan feos y peligrosos como éste.



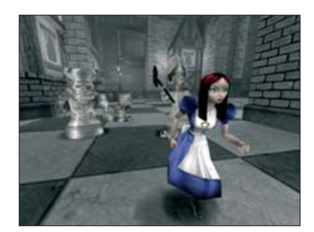
▲ A medida que avances desbloquearás nuevas habilidades, ataques y espectaculares combos.

últimahora



Vocerío de lujo. En el fragor de la batalla, y entre disparos y explosiones, no escucharás mejores gritos que los de los personajes de «Call of Duty 2», ya que se ha confirmado que siete de los actores de la serie de TV "Hermanos de Sangre" serán los que les presten la voz.

Jugando con tinta impresa. Gracias a Vivendi Universal, la lista de escritores cuyas obras se hacen videojuegos crece con la incorporación del autor de thrillers Robert Ludlum ("El Caso Bourne"). La compañía, ya con los derechos en mano, desarrollará juegos basados en sus novelas.



Del monitor a las viñetas. Un par de botes de alegría para los más comiqueros y para los fans de la oscura imaginación del diseñador de videojuegos American McGee: Cellar Door ha anunciado la firma de un acuerdo para adaptar en formato novela gráfica sus personales creaciones.

Hormiga animada. La película de animación digital de Warner "The Ant Bully", tendrá su correspondiente versión en videojuego gracias al reciente acuerdo firmado por Midway. El film, dirigido por John A. Davis ("Jimmy Neutron") y producido por Tom Hanks, contará con voces de actores famosos y nos llegará en 2006.



El sigilo de «Splinter Cell». Según "Variety", su licencia para el cine está a punto de caer en las manos de Dreamworks, que rodaría una película a estrenar en 2006, de cuyo guión se haría cargo Daniel Pyne ("Pánico Nuclear", "El Embajador del Miedo").

El Termómetro

Caliente

Revistronic se mueve. Los dos nuevos proyectos de la compañía española animan el cotarro en la producción hispana: «Fenimore Fillmore's Revenge» –continuación de «The Westerner»– y «Witches», un juego de acción ambientado en un mundo de fantasía.

Garantía musical. Si lo tuyo son las bandas sonoras prepárate para la que se avecina en «Call of Duty 2» puesto que ya sabemos quién va a firmarla: el prestigioso compositor Graeme Revell, cuya larga y fructífera trayectoria comprende películas como "El Cuervo", "Lara Croft: Tomb Raider", "Daredevil" o la muy reciente "Sin City".

Templado

«Stargate» abandona la galaxia. El proyecto que adaptaría la serie televisiva, en manos de los estudios australianos de Perception, ha sido cancelado por JoWooD. Según la editora austriaca los resultados no alcanzaban el nivel de calidad esperado, algo que han negado categóricamente los desarrolladores.

Uno menos en el rol online. Turbine ha optado por cerrar definitivamente «Asheron's Call 2» por no tener el número suficiente de suscriptores para ser rentable. Su primera parte, uno de los juegos de rol online pioneros en el mercado, sigue sin embargo vivo y con las cuentas saneadas.

Frío

Abaratando «Matrix Online». Tras la adquisición de Sony del juego online basado en las películas de Matrix, la compañía ha querido reducir los costes de mantenimiento del mismo eliminando seis de los nueve servidores habilitados, si bien se mantienen todas las cuentas en los tres restantes.

El Jefe Maestro se estrena en verano... pero en el de 2007. Este es el plazo confirmado por Fox y Universal para llevar «Halo» al formato celuloide, así que ya puedes gastarte el dinero que habías apartado para la entrada porque tienes dos años más por delante.



▲ La presencia de gigantescos robots de combate es una novedad que atraerá a un numeroso grupo de jugadores, especialmente los fans de los "mechs".



▲ La estética de «RF Online» tiene las inconfundibles características de los diseños a los que nos tienen acostumbrados países como Corea o Japón.

Codemasters trae «RF Online» desde Corea

Magia, fantasía Y ciencia ficción

➔ Rol Online ➔ CCR ➔ Codemasters 2006

La compañía se ha asegurado los derechos de este juego de rol online coreano, que ha cosechado un tremendo éxito en países asiáticos combinando el uso de Mechs –robots gigantes– y la tecnología propia de la ciencia ficción, con magia y fantasía. «RF Online» cuenta con un millón de suscriptores que han apostado por unos gráficos espectaculares y por el que, según algunos, es uno de los sistemas de combate más avanzados del género, con intensos enfrentamientos. La acción tiene lugar en la galaxia de Novus, cuyo control se disputan varias facciones. Tomarás parte por una de ellas; bien la Bellato Union, que te permite manejar extraordinarios Mechs de combate; la Holly Alliance Cora, una raza mística propia de un universo de fantasía; o Acrettia Empire, la raza robótica poseedora de una tecnología armamentística capaz de arrasar la galaxia. Este prometedor título de Codemasters llegará al mercado europeo, previsiblemente, en el primer trimestre de 2006. ■

¡Ahora lo tienes fácil!

Crea tu propio juego

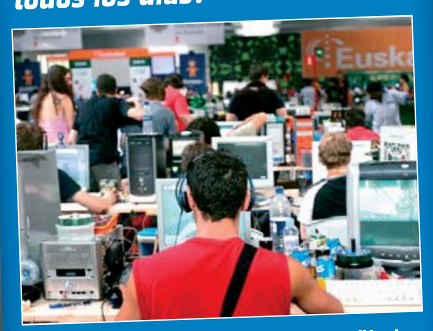
➔ Herramientas ➔ The Game Creators ➔ Ya Disponible

Crear un "FPS" (first person shooter) es el sueño de muchos aficionados y hacerlo sin saber nada de programación es el sueño de muchos más. La herramienta de The Game Creators tiene ese objetivo, facilitar a cualquier persona creativa los medios para que desarrollen su juego y lo comercialicen. El programa «FPS Creator» incluye librerías con centenares de objetos, personajes, efectos de sonido, etc., todo listo para diseñar tu propio juego. Si quieres más información visita la página ***www.fpscreator.com***, en la que además podrás descargar una demo o adquirir la versión completa del programa. ■

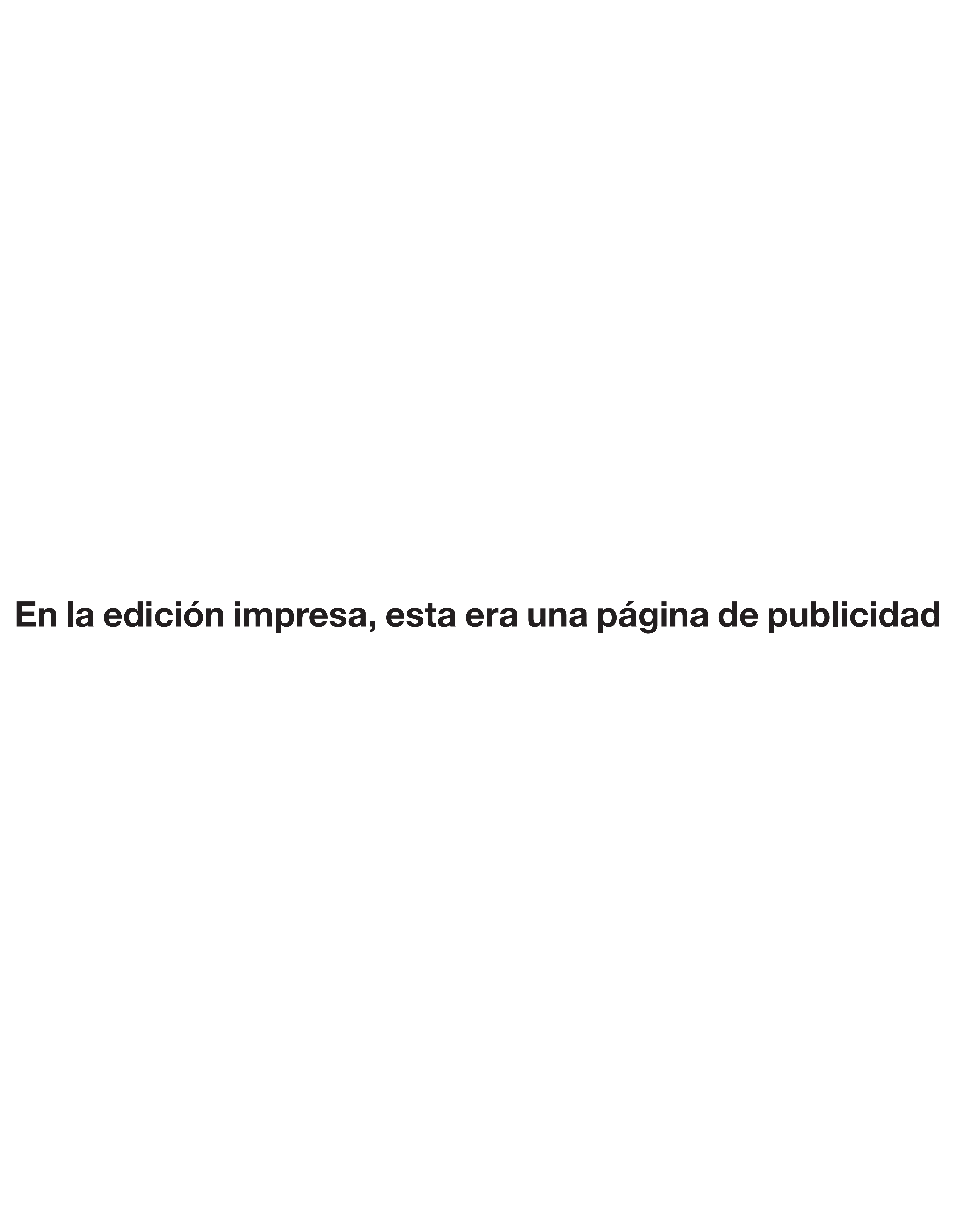


¿Sabías que...

...el sesenta y uno por ciento de los niños y jóvenes holandeses se dedican a jugar con algún tipo de videojuego todos los días?



El estudio se ha realizado en Holanda por "Junior-Senior Research" entre cuatro mil niños y jóvenes de hasta quince años y ha arrojado algún otro dato curioso. Además del porcentaje mencionado, el doce por ciento declara haber copiado algún juego de forma ilegal y, a la hora de escoger plataforma para sus videojuegos, un sesenta y cinco por ciento no duda en optar por los ordenadores.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad





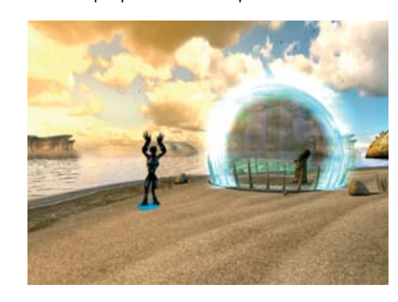
Breves

¡¡8 años de retraso!! Es lo que ha tenido «Wanton Destruction», una expansión para «Shadow Warrior». 3D Realms venderá el juego en su web a 10 $. La expansión, recuperada de forma casual, será gratuita.



Engrasa tu revólver. Porque en 2006 tendremos versión del spaghetti-western "El Bueno, el Feo y el Malo" gracias a lo rápidos que han sido los británicos de Bits Studio adquiriendo los derechos del film.

Cerrado y bien cerrado. «Myst V: End of Ages» no sólo cierra la serie sino que ha hecho que Cyan haya despedido a la mayor parte de sus cuarenta trabajadores. Final de una etapa para bien... o para mal.



El peso de todo el equipo recae sobre tus decisiones

Así será «Football Manager 2006»

Gestión · Sports Interactive/SEGA/Atari · Noviembre

Si buscas algo más que jugar al fútbol, «Football Manager 2006» y todas sus novedades está hecho para ti, ofreciéndote en su próxima versión mayor control sobre todo lo que tiene que ver con el club. Por ejemplo, ahora negociarás con la junta directiva del club para conseguir aumentos salariales, presupuestos o acometer obras en las instalaciones deportivas. O reunirás a tus jugadores en el descanso del partido para criticar sus acciones y darles nuevas órdenes.

Hay un montón de información y estadísticas de la trayectoria del equipo y más opciones tácticas con instrucciones de todo tipo, incluso podrás indicar a tus jugadores que pierdan tiempo y dejen pasar los minutos. Para rematar la jugada, un año más se te permite "poner tu rostro" en «Football Manager 2006». Visitando la página ***www.sigames.com/faceinthegame***, tu fotografía puede pasar a formar parte de alguno de los personajes del juego. En cualquier caso, para quienes no les basta con pisar el césped y quieren "meter baza" en toda la actividad de un club, «Football Manager 2006» te dará la oportunidad de adquirir mayor responsabilidad. ■



▲ Las pantallas ofrecen una gran cantidad de información en cualquier momento y bien organizada, imprescindible para estar al tanto de todo de un rápido vistazo.



▲ Un partido importante se aproxima, el Valencia se enfrenta al Racing de Santander. ¿Tienes ya clara la táctica que vas a utilizar para ganar?

Un raton láser para los más exigentes

Precisión en tus juegos

Hardware · Microsoft · Octubre 2005

Microsoft añade a su gama Laser Mouse 6000, un ratón con tecnología láser que ofrece gran suavidad y precisión en cada uno de sus movimientos y está especialmente indicado para los jugones recalcitrantes, que además de aprovechar sus 1000 dpi encontrarán otras ventajas: cinco botones programables, una rueda de desplazamiento que se mueve tanto horizontal como verticalmente y de precisión ajustable para que, por ejemplo, en un juego de acción, puedas cambiar de arma con un rápido y certero giro de la rueda, la herramienta "Magnifier", que permite ampliar cualquier parte de la pantalla con un solo clic, un cable fino que no estorba los movimientos... un lujo disponible desde el 21 de octubre al precio de 47,90 €. ■



◀ Es negro, es elegante y encima ofrece más precisión de la que puedas imaginar.

Oleada de novedades en el juego de Mythic

«Dark Age of Camelot» no para

Rol Online · Mythic Entertainment · Octubre 2005

El popular juego de rol mantiene una gran actividad, entre parches y su sexta expansión, «Darkness Rising», disponible a partir de octubre en la web –en la que, por cierto, ahora se pueden adquirir fácilmente las expansiones o el juego. «Darkness Rising» añade la clase de «Champion of the Realm» y con ella habilidades, armas y novedades como las monturas avanzadas (unicornios, caballos de guerra, pesadillas...). Recientemente, sumó al mapa la isla de Agramon, nuevo campo de batalla para combates de Reino contra Reino. ■



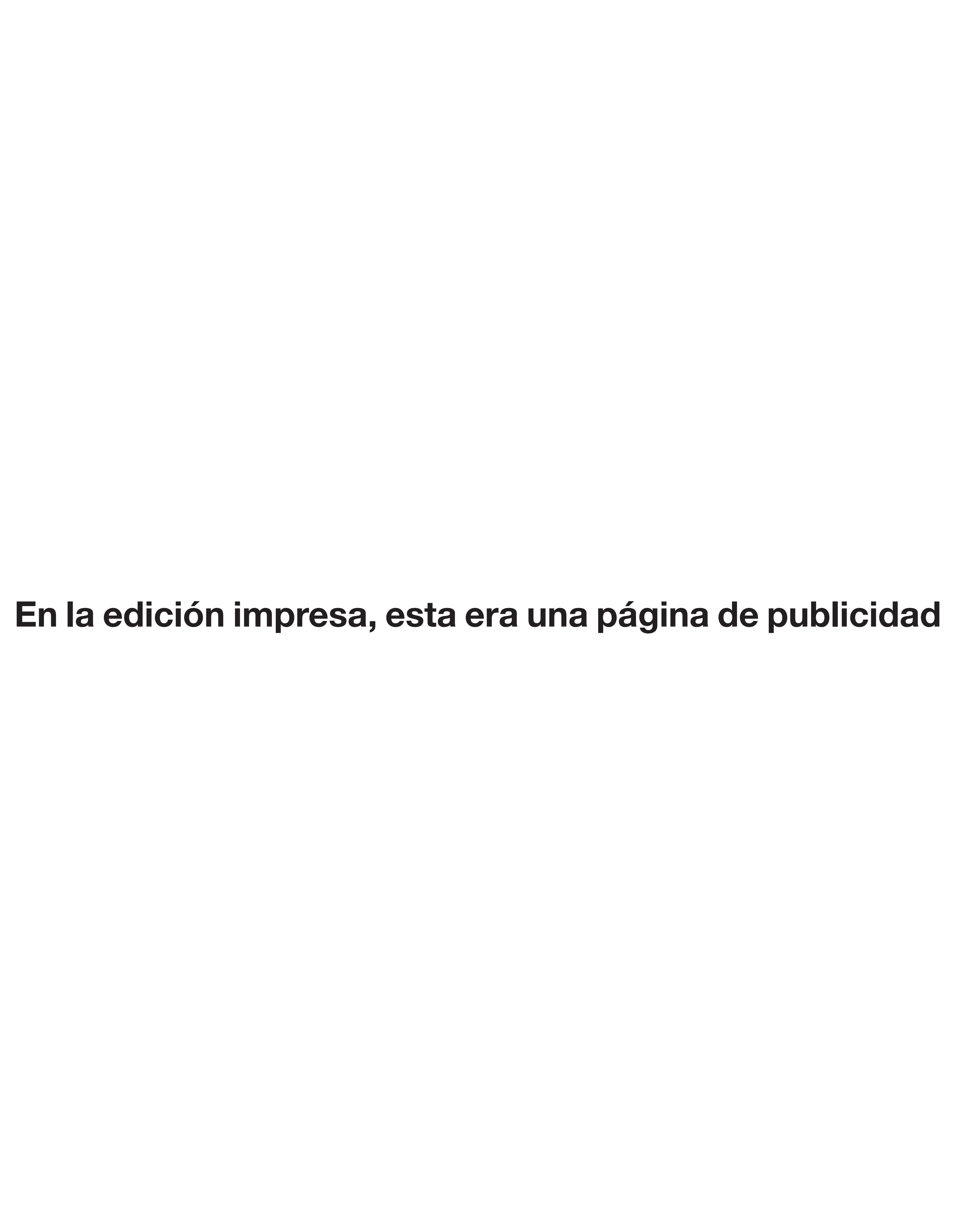
▲ «Darkness Rising» proporcionará a los Campeones nuevas y espectaculares monturas.

En voz baja...

... se habla de que Ritual Entertainment, autores de «SiN», podrían actualizar su juego con una versión "Source", al igual que hizo Valve al aplicar este motor gráfico a sus clásicos «Half-Life», «Day of Defeat» o «Counter-Strike».



¿Una puesta al día para «SiN»?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

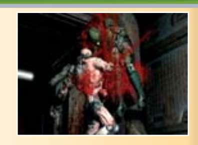
*Algunos juegos abandonan la parrilla de salida y ocupan su puesto en el mercado, mientras que otros como **«Age of Empires III»** o **«Prince of Persia 3»** dejan de calentar motores y se disponen arrancar, a tan solo un mes de su esperado lanzamiento.*



Parrilla de salida

Quake IV

➔OCTUBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION ➔PC



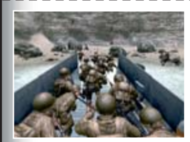
Ya lo tenemos casi, casi encima. ¡Con lo lejos que parecía estar cuando te lo descubrimos en 2004! Prepárate, porque nos va a ser todo un bombazo y es más que una sospecha...

Age of Empires III

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔ENSEMBLE/MICROSOFT ➔PC

Por fin lo hemos jugado y, oye, resulta que es tan bueno como esperábamos. Toda la jugabilidad de la serie acompañada por nuevas y originales ideas que causarán furor.

Call of Duty 2



➔NOV. 2005 ➔ACCIÓN ➔INFINITY WARD/ACTIVISION ➔PC/XBOX 360

Si la acción bélica es lo tuyo y además disfrutaste como un loco con el juego original, apúntate a la secuela de «Call of Duty 2», que promete ser de lo mejor del género.

Prince of Persia 3

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN/AVENTURA ➔UBISOFT ➔PC

La última aventura del príncipe tiene lugar en Babilonia, con un montón de novedades y la impresionante calidad técnica que el prestigio de esta serie merece.

Calentando Motores

The Elders Scrolls IV: Oblivion

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ROL ➔BETHESDA/TAKE 2 ➔PC/XBOX 360



Ambicioso y prometedor, la cuarta entrega de la saga «The Elder Scrolls» es un bocado muy apetitoso para los aficionados más exigentes al género de los juegos de rol.

The Matrix. Path of Neo

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN ➔SHINY ➔PC/PS2

Si siempre quisiste convertirte en Neo, el nuevo juego que Shiny tiene en desarrollo te hará vivir el universo Matrix como nunca imaginaste que sería posible en un juego.

Ghost Recon 3

➔NOVIEMBRE 2005 ➔ACCIÓN TÁCTICA ➔UBI SOFT ➔PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

La espectacular combinación de acción y estrategia táctica nos lleva esta vez a México en el año 2013, para rescatar nada menos que al presidente .

The Movies



➔NOVIEMBRE 2005 ➔ESTRATEGIA ➔LIONHEAD ➔PC

Un título tan original como sólo los sabe hacer Peter Molyneux, rodeado por toda la magia del cine. Prepárate para conquistar Hollywood y rodar las mejores películas.

En boxes

Rise & Fall. Civilizations At War

➔2006 ➔ESTRATEGIA ➔STAINLESS STEEL ➔PC



Sólo por la presencia de Rick Goodman en este proyecto las expectativas se han disparado. Una pena que se haya retrasado de repente a 2006.

El Padrino

➔MARZO 2006 ➔ACCIÓN/AVENTURA ➔EA ➔PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego espectacular ¿Quieres formar parte de la mafia siciliana y de la familia Corleone?.

Commandos. Strike Force

➔2006 ➔ACCIÓN ➔PYRO STUDIOS ➔PC

Cuando ya lo teníamos en las manos, después de probar la primera versión jugable... ¡se retrasó! Y aunque no está confirmada la fecha, se nos ha ido a... ¡2006!



Vivendi anuncia el desarrollo de «Caesar IV»

Renace el Imperio Romano

➔ Estrategia ➔ Tilted Mill/Vivendi Universal ➔ 2006

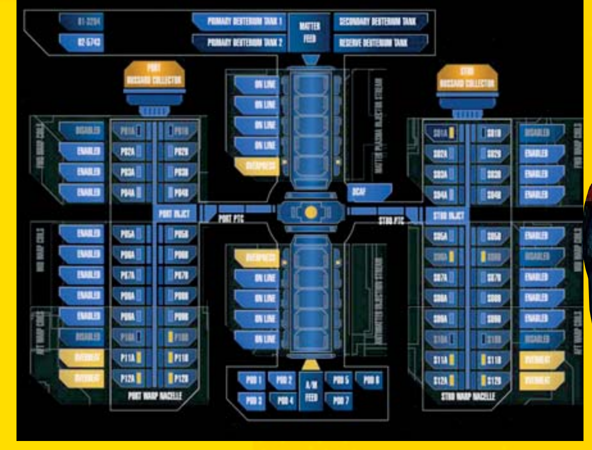
Con más de un millón de unidades vendidas, «Caesar III» fue un éxito a nivel mundial y un título a recordar dentro del género. Ahora, la serie se renueva bajo el desarrollo de Tilted Mill, con un motor gráfico 3D creado exclusivamente para el juego y prometedoras características. Diseñaremos nuestra ciudad desde la primera casa, construiremos carreteras y gestionaremos el comercio, los transportes y todos los servicios necesarios para nuestros ciudadanos. El objetivo será el de ir ascendiendo dentro del Imperio Romano, pudiendo llegar a ser el César si sabemos controlar construcción, combates y diplomacia. Un centenar de edificios, una treintena de recursos y más de setenta y cinco personajes son algunas cifras de esta futura cuarta entrega. ■

«Star Trek Online» anuncia su fecha de lanzamiento

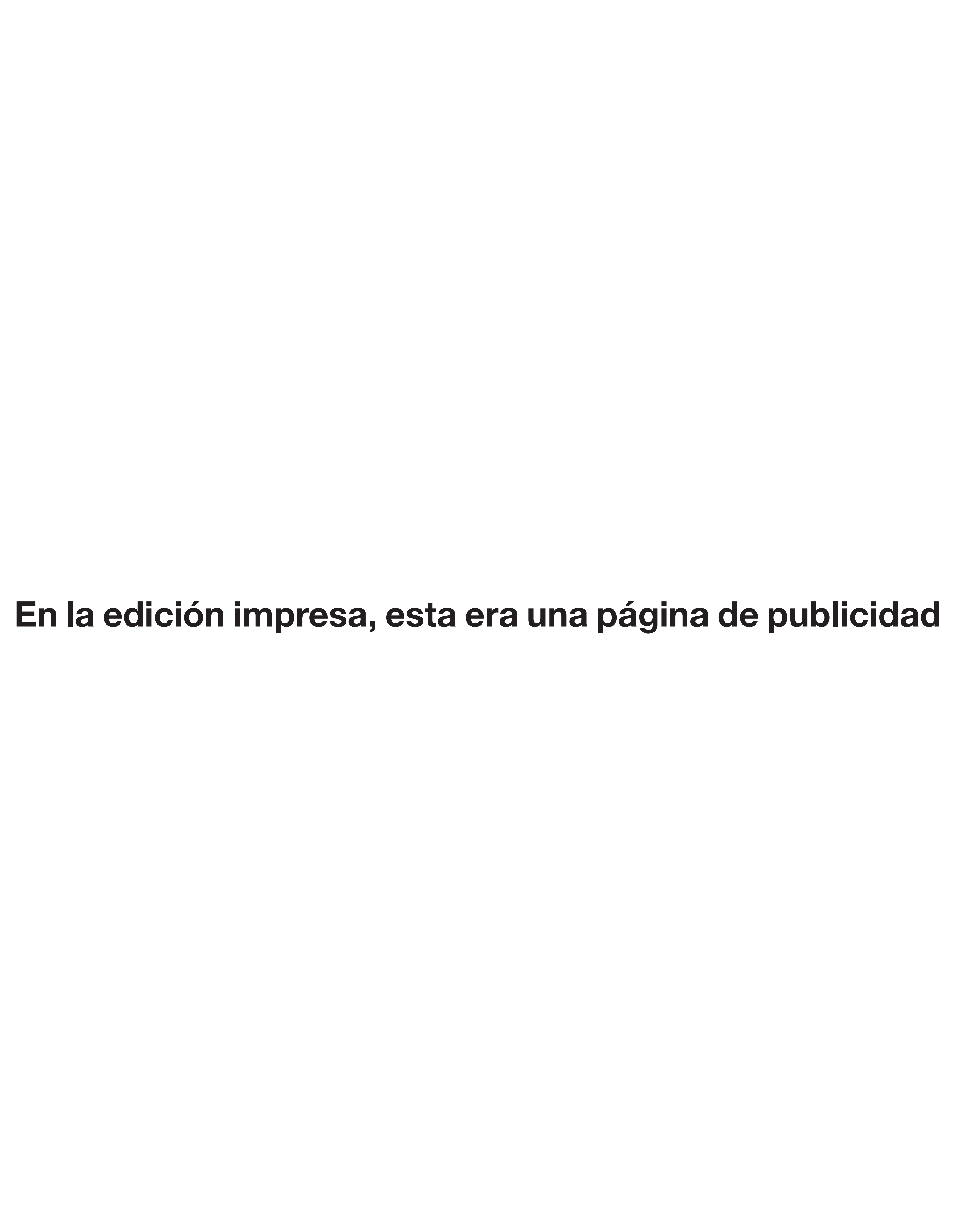
¡Larga vida y prosperidad!

➔ Rol Online ➔ Perpetual Entertainment ➔ 2007

Son muchos los "trekkies" impacientes por este juego de rol online, en manos de Perpetual Ent. Sus primeros detalles indican que nadie echará en falta su serie favorita, ya que todas estarán representadas. La fidelidad está garantizada por el respeto de sus desarrolladores a este universo de ficción y por la incorporación al proyecto de creadores como Michael Okuda, diseñador del interfaz de los ordenadores y que ahora aportará su talento al juego. El punto de partida será a partir del último film, "Star Trek Némesis". Jugaremos tanto en el espacio como en la superficie de planetas, con todo tipo de misiones y libertad para explorar la galaxia. Y, por supuesto, también seremos parte de la tripulación de una nave en medio de emocionantes combates. En 2006 se iniciará la fase beta, de modo que a principios de 2007 esté lista la versión final. Cualquier novedad, en la web: **www.startrek.perpetual.com** ■



▲ Este será el interface en los ordenadores de «Star Trek Online». ¿Te resulta familiar? Agradécelo a la cortesía de Michael Okuda.

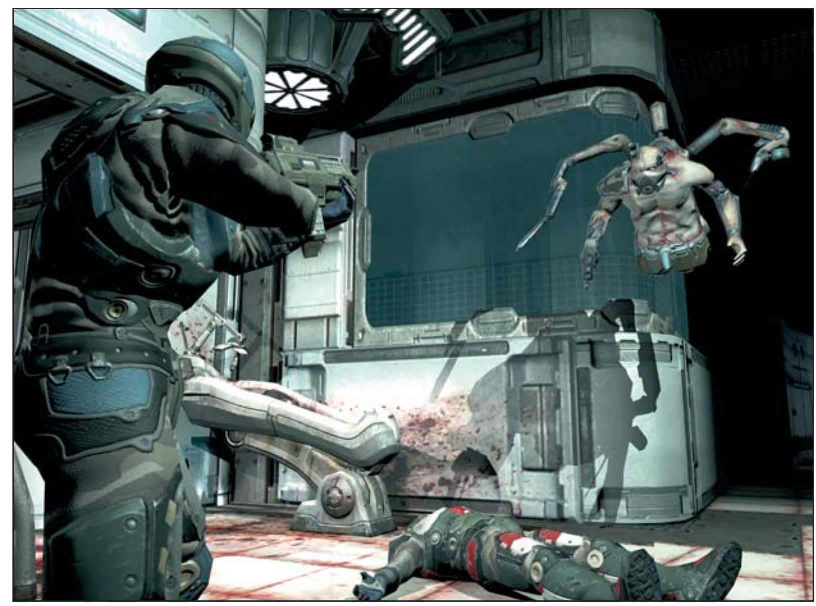

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Acción de otro mundo...

Quake IV

RAVEN/id ACCIÓN NOVIEMBRE 2005

El diabólico plan de los Strogg... Los Strogg no son sólo una especie hostil que amenaza con exterminar a toda la humanidad. Sus secretos son aún más terribles, como su capacidad de asimilar otras especies y sumarlas a sus fuerzas. En «Quake IV» tú mismo comprobarás en tus carnes –literalmente– esta afirmación. ¿Serás capaz de vencer el dolor y el sufrimiento y aprovechar en tu favor las nuevas habilidades que los Strogg implanten en tu cuerpo?





¡La acción sale a la calle! ¿Así que creías que nunca llegarías a ver un «Quake» en el que la acción también transcurriera en exteriores? Pues «Quake IV» te va a sorprender. Alucinarás con los escenarios –en los que además podrás moverte utilizando algunos vehículos–, y con los enemigos que te vas a encontrar por allí.



◄ **¿ESTÁS LISTO PARA LA ACCIÓN MÁS EXPLOSIVA?** Acción en estado puro, sin descanso, brutal... «Quake IV» quiere renovar una serie mítica en el mundo de la acción en PC poniendo a tu lado un ejército de marines para acabar con el invasor. ¡Agarra tu fusil! ■

▲ **¡Grandes, feos y muy malos!** La batalla final contra los Strogg está a punto de producirse y tú serás... No, no serás el protagonista absoluto, sino uno de ellos porque, amigo, ahora no estarás solo. Todo un ejército de marines espaciales te acompañará pero ¡no te confíes! Los Strogg son poderosos y cuentan con unidades de una fuerza y potencial brutales. ■

▲ **¿Controlar una guerra?** Esta parece ser la invasión definitiva. O victoria, o muerte. No hay alternativa. Pero, por mucho que mires el mapa táctico e intentes hacer planes, los Strogg echarán por tierra cualquier estrategia que quieras plantear. Sólo la confrontación directa te dará la victoria y ten por seguro que sudarás sangre para alzarte con ella... ■

◄ **¡Vaya salvajada!** ¿Qué? ¿Ves por donde van los tiros en «Quake IV»? Acción directa, sin tregua, casi frenética. Una ambientación futurista de fabula. Enemigos cuya IA va de lo más simple a lo casi diabólico y... sí, mucha sangre, mucho gore, mucha violencia... Así que ya te puedes imaginar que éste no es un juego adecuado para espíritus sensibles y, desde luego, tampoco para todos los públicos. Se está ganando a pulso una clasificación de apto sólo para adultos. Pero, si lo eres, prepárate a disfrutarlo a tope. ■

Sin motivos personales

Hitman Blood Money

IO INTERACTIVE/EIDOS · ACCIÓN · 2006

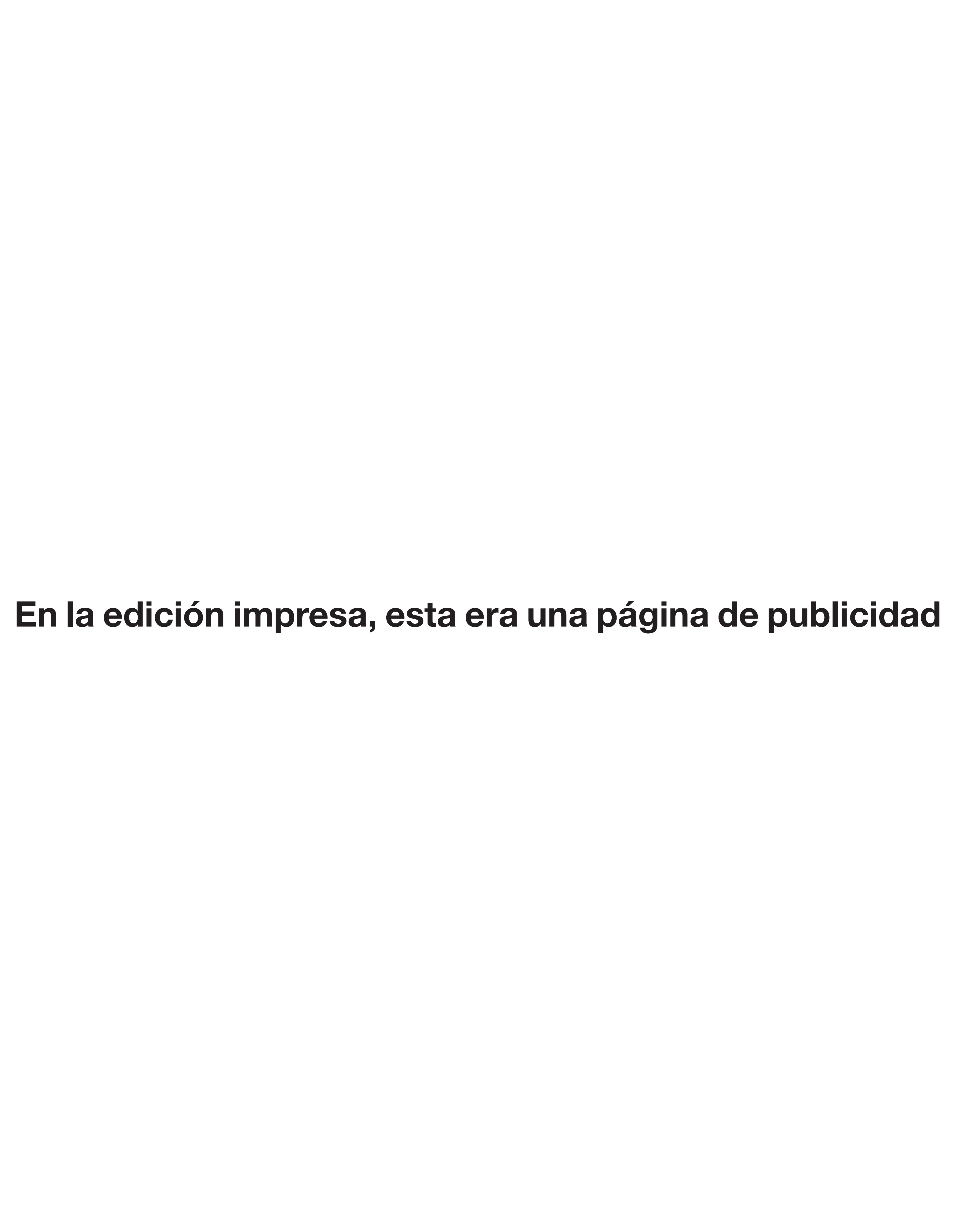


¡Hasta a ti te va a doler! El guión de «Blood Money» pondrá a 47 como posible presa de sus enemigos. Si quieres que tu protagonista no acabe igual que sus antiguas víctimas, ya sabes, la supervivencia acaba imponiendo sus leyes y dicen que quien da primero...

VUELVE EL MEJOR PROFESIONAL. Los compañeros del agente 47 están cayendo como moscas en lo que se supone es el intento de una agencia rival por quitarse de encima a la competencia. ¿Podrás evitar que tu "profesional" favorito sea el siguiente?

¡América, América! Las pesquisas de 47 lo llevan a cruzar el charco para hacer "limpieza" en diversas ciudades, como Las Vegas. Allí, en el paraíso del vicio, el juego y las mafias, 47 casi pasará desapercibido, aunque nunca estará de más utilizar un buen disfraz, por si las moscas... esperemos que no estén cerca los de CSI...

Los métodos clásicos nunca fallan... 47 ha aprendido nuevas habilidades que mostrar en «Blood Money» y nuevas armas que utilizar, pero los métodos clásicos de eliminación siempre estarán ahí. ¡Nada como una buena presa al cuello por detrás!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



◀ ¡VIVE LA ESTRATEGIA MÁS APASIONANTE! Descubre el mundo clásico y las tácticas de guerra más alucinantes, gestiona recursos, entrena a tus unidades, roba la tecnología del enemigo y crea los ejércitos más poderosos de la antigüedad. ■

Más allá de las Termópilas

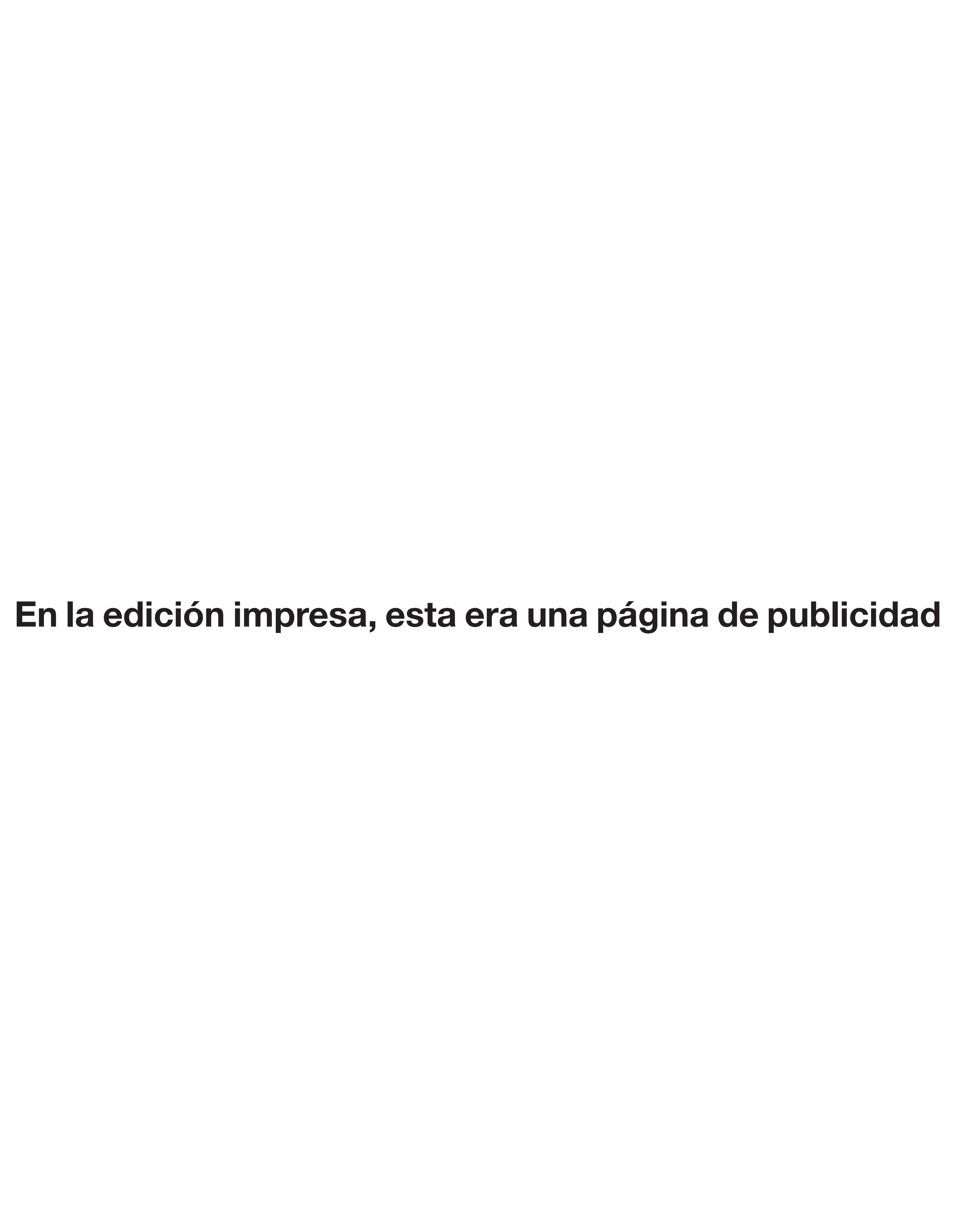
Sparta Ancient Wars

WORLD FORGE/PLAYLOGIC ESTRATEGIA 2006

▲ **Gestiona, crea, entrena... ¡y vence!** Los cánones más clásicos de la estrategia en tiempo real se dan cita en «Sparta» de forma preciosista. Un sencillo interfaz, gráficos alucinantes y un puñado de novedades realmente atractivas lo convierten en un objetivo claro de los jugadores más fieles a los juegos clásicos. ■

▲ **En el mar se combate mejor...** ¡Hay que ver! Tanto esfuerzo y sacrificio para comprarte tu nave de guerra y vienen los enemigos en plan dominguero y te la quieren hundir a las primeras de cambio. Eso sí, van a sufrir lo suyo, ¿verdad? Es más, serán ellos los que acaben en el fondo del mar. ¡Prepárate para unas batallas navales que serán un puro espectáculo! ■

◀ **¡Tragáos esa, malditos!** La forma de usar el entorno es sorprendente. Las alturas serán una prioridad táctica, pero no te pierdas el uso de la gravedad, como con estos troncos lanzados al enemigo, o la posibilidad de quemar el escenario para que el fuego alcance al enemigo... ■


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Ni uno sin comentario

Para mí, la información es poder y la información que me interesa es la de juegos. Yo pensaba que estaba al tanto de todos los juegos del mercado puesto que me compro Micromanía todos los meses, además de alguna otra revista cada 2 ó 3 meses. Pero luego he leído en vuestra revista que no comentáis todos los juegos, sino los que más interés despiertan en los jugadores. ¿No podríais añadir otra pequeña sección en la que comentarais el resto de los juegos que no pueden ir a más tamaño? ■ Torch


review
Así jugamos

Hombre, es cierto que la páginas no se estiran –de momento, porque estamos preparando un especial con páginas de caucho, que ya veréis lo que "da de sí", ya– y por eso hacemos en las reviews una selección de los juegos más interesantes. Pero, vamos, puedes estar seguro de que estás al tanto de todos los juegos del mercado, porque el que no ha salido en una review seguro que sí lo ha hecho en una noticia, o en un reportaje, o en la Comunidad...

¡Venid todos a DAoC!



Os escribo para hacer un pequeño llamamiento: la cosa es que «Dark Age of Camelot» empezó hace unos meses en una serie de países, entre ellos España, y en estos momentos, mientras en otros servers son quinientos jugadores, nosotros los españoles somos ciento cincuenta. Este juego es uno de los mejores que he jugado, de verdad, animaros a probarlo que el "Reino contra Reino" es muy, muy divertido. Es único en su género. ■ César Lozano

Y eso que, solamente en Europa, cuenta con 350.000 copias vendidas... Tal vez el panorama se anime tras la remodelación de su página web mediante la que han dispuesto un sencillo y rápido modo de adquirir el juego o sus expansiones mediante licencias en línea y diversas ofertas, necesitando tan sólo un par de minutos y unos clics de ratón. Quien quiera animarse a reforzar la comunidad de jugadores españoles, en www.camelot-europe.com tiene toda la información y en nuestro número 124 una versión de prueba con quince días gratuitos.

LA QUEJA
Dichosos retrasos

Cada vez estoy más indignado con el tema de los retrasos en los juegos. Títulos de los más grandes y esperados se han retrasado a 2006: «Hitman. Blood Money», «El Padrino» y «Tomb Raider. Legends» se van para marzo... También he oído que «Rise & Fall. Civilizations at War» se va al año que viene, y la lista sigue... pero vamos a ver, ¿Tanto les cuesta decir las fechas oficiales o al menos no retrasarlas diez veces? ■ Pau García

Pues sí debe costarles mucho, porque no lo hacen nunca >:-(Las excusas son siempre las mismas ("ha habido complicaciones inesperadas", "no queremos lanzar un producto defectuoso"...). Lo cierto es que lo que deberían hacer es calcular mejor los plazos y no crear falsas expectativas, sobre todo en sus juegos estrella. Al final lo que conseguirán es que no nos creamos nada de lo que digan...

Salud del mercado

A pesar del supuesto auge del software de entretenimiento casi da la sensación de que no va tan bien para las compañías, con cierres casi simultáneos de muchas: Interplay, Titus, Acclaim, Zeta Games... ¿Qué vendrá después, la confirmación de los rumores de problemas en Vivendi Universal, por ejemplo? No es por ser pesimista pero uno duda de la salud del PC... ■ Samuel Olmedo

¿Qué dudas de la salud del PC? ¿En el año de «F.E.A.R.», de «WoW», de «Fahrenheit», de «Battlefield 2», de...? Oye, ¿tú no serás hipocondríaco, verdad? ;-) Mira, las compañías van y vienen, es ley de vida, pero eso pasa en todas las industrias (porque, a ver, ¿quién se acuerda del Blandi Blub?) Lo importante es que los que lleguen sean tan buenos como los que se van, y en eso, al menos, estamos teniendo suerte, ¿no?

Juegos de rol complejos

En la revista de agosto un lector se quejaba de la ausencia de juegos de rol interesantes para PC. Opino exactamente igual ya que desde «Final Fantasy VIII» no he encontrado ninguno que se le acercara. Cada vez predominan más los sistemas liosos, un argumento de risa y gráficos de pena, las consolas han demostrado que nos llevan años luz. Os agradecería que me recomendarais algún juego de rol interesante y que se ajuste a estos perfiles. ■ Antonio

Pues nada, nada, que si por «Finals Fantasies» tiene que ser, en consolas ya van por el XII... o el XXIV, que total, cualquiera sabe ya. Originalidad, que no falte... Lo que nos da es que a ti lo que te tira es el rol "japo" y ese, cierto es, no es el más habitual en PC. Pero, chico, de ahí a decir que no hay rol bueno... En el estilo que te gusta lo más reciente en PC es «Final Fantasy XI Online» y, recién salido del horno, «Fable».

¡Un respeto a Tolkien!

"Pedazo" de reportaje el que habéis publicado sobre «La Batalla por la Tierra Media II». Un mes después, todavía tengo los suelos de mi casa llenos de baba. Pero como fan "radical" de Tolkien, tengo miedo de que no respeten lo suficiente su obra y el juego esté lleno de añadidos apócrifos. ¡Por favor, que tengan cuidado con lo que hacen! ■ Yerai Camino



Si sirve para tranquilizarte, EA tiene todos los recursos para mantener una gran fidelidad al universo Tolkien. No sólo cuenta con los derechos de las películas sino también de los libros, por lo que tienen material de sobra en sus manos. Aparentemente será muy preciso, pero ten en cuenta que se trata de un juego y que "adaptar" también puede ser "modificar" o "ajustar".

LA POLÉMICA DEL MES
Abajo el doblaje

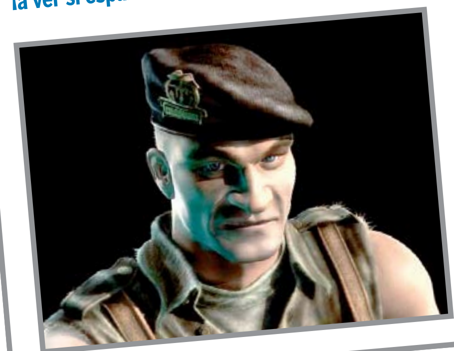
Siempre oyendo quejas de que los juegos no vengan doblados... pues yo los prefiero en versión original. No sólo porque con el doblaje nos perdamos en ocasiones voces de famosos actores norteamericanos –por ejemplo, en «Area 51» estaban las de Marilyn Manson y David Duchovny– sino porque en muchos juegos se utiliza un doblaje de bajo presupuesto y las voces no tienen dramatismo alguno. Con unos buenos subtítulos, a mí que me dejen los juegos sin tocar su doblaje original... ■ Road_to_Mundaka

A ti más que molestarte el doblaje en sí, lo hacen los malos doblajes. Hay que entender que un buen doblaje –que los hay– suele costar mucho dinero. Y no sólo hay que contratar a buenos actores; hay juegos con decenas de personajes y precisan un gran número de voces. Y de acuerdo en que mejor que un pésimo doblaje es un buen subtitulado. ¿Vosotros que preferís?

CARTA DEL MES

Creacion de videojuegos

● Leo que compañías como Pyro demandan profesionales formados para la creación de videojuegos y se me ocurre que en las decenas de cursos del INEM –ialgunos son de cosas que rozan el absurdo!– se podría incluir este tipo de formación. Yo no tengo el dinero suficiente para pagarme un máster privado especializado en este campo y el futuro laboral parece estar seguro, así que... ia ver si espabilan! ■ NetFlanders



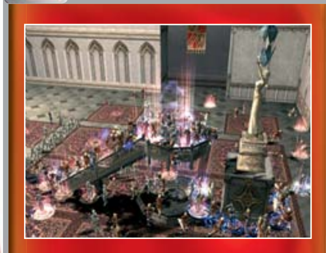
R. Pues parece una idea estupenda. Nosotros no podemos más que publicar tu carta y confiar en que algún responsable de la formación en el INEM lea Micromanía y tome buena nota de la sugerencia que tal vez esté ya en marcha o dentro de los planes futuros de alguna comunidad autónoma.

FORMIDABLE



Desarrollador de leyenda. David Braben, co-creador junto a Ian Bell de uno de los títulos más legendarios de la historia de los videojuegos, el simulador espacial «Elite» (1982) –te juramos que entonces ya había ordenadores domésticos–, ha visto reconocida su labor al recibir recientemente el premio "Development Legend Award" por sus 23 años de trabajo. Ahí es nada.

LAMENTABLE



El ladrón de objetos mágicos. En ésas han pillado a un chino que se dedicaba en Japón a robar objetos y armas a otros personajes del juego online «Lineage II» para venderlas después en eBay por dinerito real, contante y sonante. La policía, además de arrestarle, está investigando la existencia de otros "hackers" en China que podrían dedicarse a este delictivo "pasatiempo".

¿Realista, San Andreas?

● En "La Réplica" del número 127 he leído que otro lector considera «GTA San Andreas» un juego realista. Como juego, estoy de acuerdo en que es uno de los mejores del año, pero lo último que es, es realista. ¿Acaso os parece realista que, a menos que molestes a la policía, puedas ir tan rápido como quieras o que te permitan llevar armas pesadas por la calle? Si quieres un juego parecido pero que sea realista de verdad, cómprate «Mafia». Es el juego más realista que conozco y tiene muchas similitudes con «GTA San Andreas» ■ Pau Gisbert



Aquí queda tu opinión y consejo. Tal vez Antonio, el lector firmante de la réplica que mencionas, consideraba como realismo la sensación que proporciona la capacidad de inmersión del juego, pero es totalmente cierto que en «GTA San Andreas» hay muchas cosas que sobrepasan la realidad y son más propias de teleseries o películas.

Miedo a F.E.A.R.

● Jamás había visto nada igual, me he bajado la demo de «F.E.A.R.» y sentía como si no tuviera sangre por ningún lugar y sudando a chorros por culpa de la niña ésa que no para de sobresaltarme por cualquier sitio. Hay que admitir que es de lo más original y que es como decís en el reportaje de hace unos meses. Comparado con el «Doom 3» es mucho más terrorífico y actual. Yo me pregunto, ¿Cómo se quedó el jefe de la redacción cuando lo jugó? ■ Flavio Martín

R. iUf!... no quieras saberlo... un profesional curtido que lo ha visto todo, de rudos modales y estampa aguerrida, con los nervios destrozados. Cada vez que alguien le dice "mira, una niña", da tales saltos que ha llegado a tocar el techo con la rodilla derecha :) Ahora que, mira lo que te ha pasado por las prisas: si te hubieras esperado a este número no hubieras tenido que bajarte más de 600 MB y te lo habrías jugado directamente en castellano. XD

¿Tarjeta? ¿Para qué?

● He querido jugar a la demo de «Phantasy Star Online» que regalabais. Ponéis que es gratis y que sólo hay que registrarse, pero en el "billing site" me piden los datos de una tarjeta de crédito. ■ Juan Antonio Gambin



R. La demo, como ser, es gratis. Otra cosa es que la manera de activarla utiliza un procedimiento no sólo discutible sino con el que no estamos en absoluto de acuerdo, pero que por desgracia es muy utilizado. Esta vez, lamentablemente, se nos "coló" algo que no nos gusta nada, pero te prometemos que no se repetirá.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid. ■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cómo...

ha conseguido mantener en secreto E.A. una nueva expansión para «Los Sims 2», llamada «Negocios», que ha aprovechado para anunciar en el mismísimo manual de «Noctámbulos»?

¿Qué...

ha ocurrido de terrible en Cyan Worlds para que según han terminado el desarrollo de «Myst V» hayan decidido cerrar la compañía?

¿Cuántas...

ideas originales más va a usar Hollywood para nuevos rodajes, basadas en videojuegos, tras haberse confirmado que también «The Suffering» será una película?

¿Por qué...

Microsoft ha decidido que el mando de Xbox 360 con cable y su nuevo "pad" para PC sean exactamente el mismo hardware, pero la versión PC sea más cara que la de consola por el hecho de precisar "drivers" para su compatibilidad con el ordenador?

¿Cuánto...

tardará 3D Realms en acabar «Duke Nukem Forever», cuando acaban de anunciar la disponibilidad de una "nueva" expansión para «Shadow Warrior», un juego con ¡¡8 años!!?

¿Por qué...

nadie se hace eco de que Bungie destina la recaudación de la venta de sus camisetas a las víctimas del Katrina, o que muchos jugadores de «Everquest II» han donado dinero para la misma causa?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

No es simulador

No sé qué le veis a este juego, es idéntico a «Moto GP 2» menos en el nuevo modo extreme y que es la temporada 2005, por lo demás igualito en todo: menús, pantallas... por no hablar de su nefasta IA, el sonido no se parece en nada a una moto GP y el realismo inexistente. Como arcade no está mal pero como simulador... ■ Fali Rivera





Menudo repaso le has dado... pero es un juego con muchas horas de diversión por delante y un mayor componente de realismo si optas por el modo "leyenda". Tal vez eches en falta cambios más radicales de una versión a otra, pero mejoras sí que hay, a la vez que se ha mantenido todo lo bueno que tiene la serie.

D.M.S. (Autor de la review)

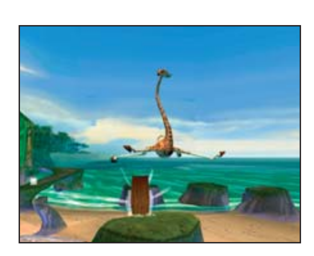


Puntuación Micromanía

Divertido, divertido

Ya he terminado el juego y todavía me estoy riendo con algunas situaciones, minijuegos o personajes del juego. Es entretenidísimo, super jugable y engancha desde el primer minuto, además de tener unos personajes sensacionales . ¡Subo la nota! ■ Ramón Cervelló





Vale, vale, queda claro tu entusiasmo :), pero ten en cuenta que no todo el mundo queda satisfecho con un juego con un desarrollo tan sencillo, ni de duración tan breve. Para los peques o para los jugadores ocasionales está muy bien, pero a quien busque algo más... pronto se le queda corto.

T.G.G. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Cansado de la serie

He sido un gran fan de la serie pero jugar entrega tras entrega y ver que no ha evolucionado tanto como debiera, dejando aparte Uru, ha terminado por cansarme y defraudarme. Menos mal que ha terminado porque empezaba a sentirme desilusionado y, sobre todo, timado. ■ Carlos Almazán

La otra nota 79



Gráficos tridimensionales, libertad de movimientos, desarrollo menos lineal... ¿te parece poco? Vale, la serie ya estaba un poco "cansina" después de tantos años, pero es justo reconocer que el final ha sido un colofón mucho más que digno, y que el conjunto de todas las entregas deja un grato sabor de boca.

J.A.P. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

El rol no convence

Es un buen juego pero le sobran los elementos de rol y las pijadas para el piloto. A mí me gusta la conducción pura y dura . Es una lástima porque como juego está francamente bien, pero... ■ "Rondador"

La otra nota 80



Puedo entender que no te gusten esos toques de rol pero, ¿no es mejor que sobre, que no que falte? Disfrútalo en su faceta de juego de velocidad que merece la pena.

A.T.I. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Tan bueno como el Tour

Como fan del ciclismo, este juego es un regalo del cielo. Todos los ciclistas, manejar un equipo en un montón de aspectos... Siendo el mejor de su género no sé por qué no se ha llevado más nota. ■ Albert Marimon

La otra nota 93



Será el mejor de su género pero es que tampoco se trata de un género lleno de opciones. Es muy atractivo para aficionados como tú, pero la diversión para cualquier otro no es la misma y en algunos apartados le queda por "pedalear" un poco más.

D.M.S. (Autor de la review)

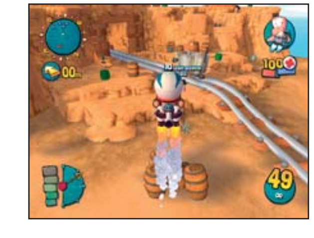


Puntuación Micromanía

Adoro los gusanos

¿Estáis locos? No hay mejor juego que éste y además con editor. Un ochenta... ¡Mira que sois rácanos! Quien no se haya reído jugando a este juego que levante la mano. ■ Miren Abad





Muy cierto, pero no tiene muchas novedades sustanciales sino pequeñas mejoras. La serie «Worms» tiene los suficientes atractivos como para merecer muchas más entregas, pero también merece que cada una de ellas vaya mucho más allá de lo que ha hecho este «Worms 4. Mayhem!». De ahí la nota.

J.P.V. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
Fahrenheit

90 Puntuación Micromanía



La otra nota

Control total

No habéis valorado lo suficiente la gran originalidad de controlar a los cuatro personajes principales del juego, siguiendo la historia desde perspectivas distintas. Es un juegazo, con un pulso dramático increíble y que me ha hecho disfrutar como nunca. ■ Asier Zubillaga

Claro que nos ha gustado esa característica, y fíjate cómo se menciona en el análisis, en el apartado "Lo que nos gusta", como uno de sus puntos fuertes. Pero lee también los aspectos negativos que están escritos debajo y verás por qué es un excelente juego, pero no perfecto. J.A.P. (Autor de la review)



La otra nota

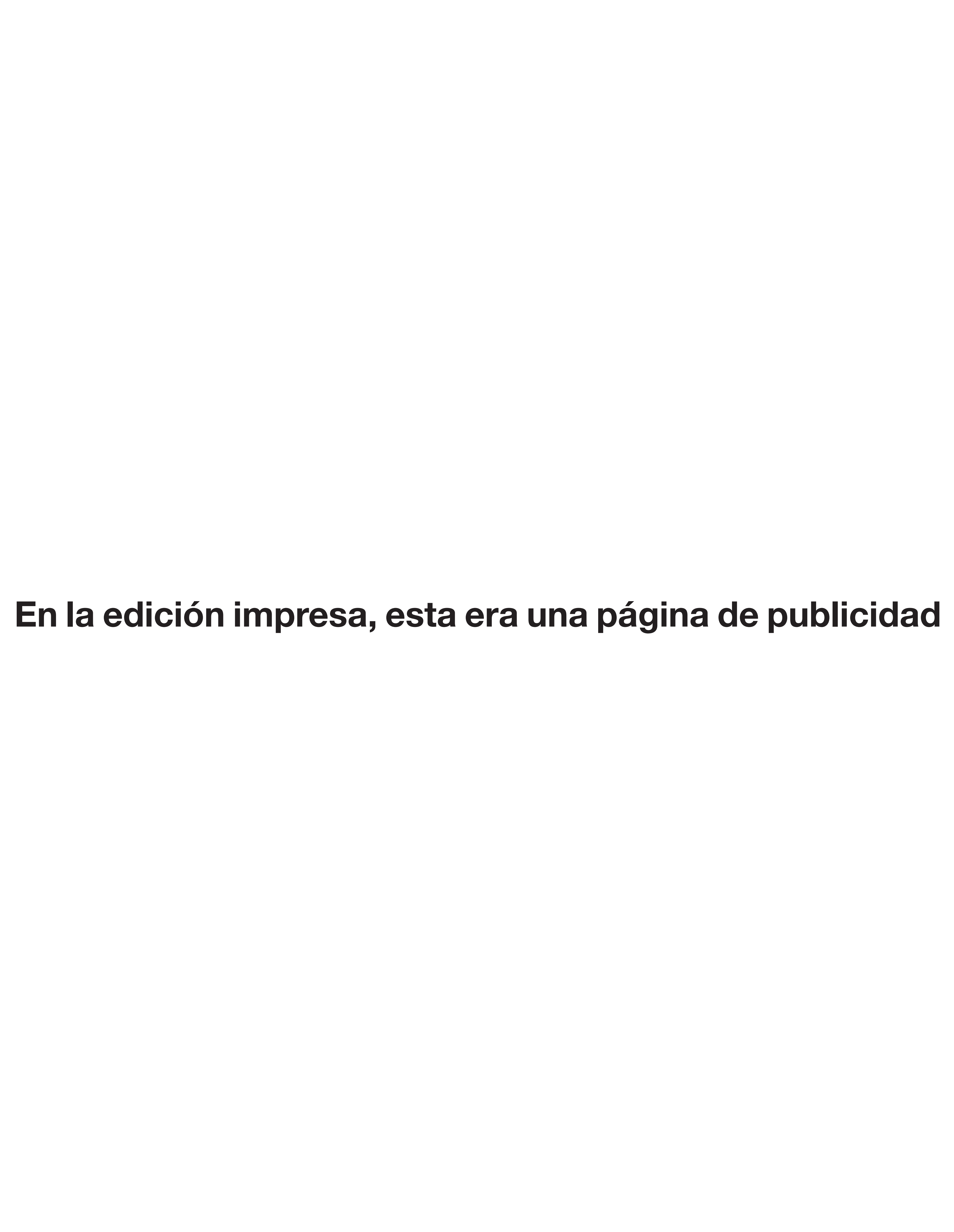
Más película que juego

Hay que quitarle por lo menos cuatro puntos a este juego porque aunque la historia es una pasada y está contada de un modo muy cinematográfico, a veces pasa lo que vosotros mismos destacáis, que no te sientes parte del juego y pareces más un espectador que un personaje. ■ Galileo

Pues sí, y la verdad es que es uno de los factores que le han restado puntuación, pero no repercute tanto como para quitar cuatro puntos más. «Fahrenheit» está lleno de virtudes y al final pesan mucho más que los defectos. Hemos sopesado tanto lo positivo como lo negativo y, al final, creénos que la sensación que nos ha dejado la aventura ha sido muy satisfactoria. J.A.P. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡A LAS ARMAS!

UNIDADES ESPECIALES. Las unidades militares en «Civilization IV» tendrán poco que ver con las de anteriores entregas. Para empezar, cambiarán las estadísticas de ataque y defensa por un único dato que se denominará fuerza. Además, muchas unidades tendrán habilidades especiales contra tipos específicos de enemigos, como por ejemplo, los lanceros contra la caballería.

EXPERIENCIA Y PROMOCIONES. La otra gran novedad es que cada combate del que salgan victoriosas les hará ganar puntos de experiencia. Estos puntos se podrán cambiar por habilidades especiales, hasta 20 diferentes, que les darán bonos específicos en ciertas situaciones como, por ejemplo, más fuerza al pelear en bosques o al atacar castillos. Esto nos permitirá crear ejércitos de unidades altamente especializadas.

▲ **TRABAJOS A MEDIDA.** Habrá que elegir siempre la mejor unidad para cada caso. ¿Viene la caballería? Pues llamad a los lanceros.

▲ **LA VETERANÍA ES UN GRADO.** Con suficientes promociones hasta las unidades más básicas se convertiran en temibles enemigos.

¡Escribe la Historia!

CIVILIZATION IV

La cuarta entrega de la serie «Civilization» está a punto de ver la luz y nosotros no podemos evitar preguntarnos si, una vez más, vamos a pasar noches enteras en vela delante del PC murmurando para nuestros adentros "un turno más y me voy a la cama... Bueno, sólo uno más... venga, el último..."

Para muchos aficionados las tres entregas de la serie de estrategia por turnos «Civilization» se cuentan entre los mejores juegos de todos los tiempos, así que no hace falta que os expliquemos la expectación que se ha generado alrededor de su continuación. ¿Estará a la altura? ¿Será tan adictiva como las otras? ¿Será realmente original? Nosotros, claro está, no podíamos dejar estas preguntas sin respuesta, así que nos hemos puesto la gorra de investigar y nos hemos ido a Londres para probar de primera mano la versión más reciente del juego. Por supuesto, os vamos a contar los resultados de nuestras pesquisas.

EL MUNDO A TUS PIES

Como no podía ser de otra forma, el núcleo central del juego permanecerá intacto en esta nueva entrega de la serie: una vez más, nos pondremos a los mandos de una civilización –a elegir entre las 18 disponibles– para llevarla desde los albores de la historia hasta la edad espacial. Tendremos que fundar y desarrollar ciudades, crear unidades militares, investigar innumerables tecnologías, ocuparnos de que la economía de nuestra nación funcione, controlar los acuerdos diplomáticos con nuestros vecinos, preocuparnos del bienestar, la felicidad y la cultura de nuestros súbditos... y así hasta completar una larguísima lista, porque precisamente si por algo se caracteriza la serie «Civilization» es por su enorme complejidad.

TODOS CONTENTOS

Quizá por esa complejidad, una de las principales preocupaciones de Firaxis es que los jugadores recién llegados no se sientan abrumados por las gigantescas dimensiones del juego pero, claro, al mismo tiempo no pueden disminuir éstas sin correr el peligro de "perder" a los veteranos de la serie. La solución la han encontrado en una profunda remodelación del sistema de juego, que al mismo tiempo que mantiene e incluso aumenta sus posibilidades y opciones, garantiza una mayor personalización de las partidas, de manera que cada jugador pueda elegir qué tipo de escenario quiere jugar de acuerdo a sus gustos y preferencias.

Siguiendo esta idea, el interfaz del juego se ha modificado en profundidad y en esta nueva entrega será mucho más visual, de manera que, por ejemplo, podremos ver las necesidades de nuestras ciudades de un simple vistazo mediante un sencillos sistema de iconos, podremos crear grupos de unidades o ponerlas a trabajar en modo automático, por mencionar sólo algunos de los cambios que harán de éste el «Civilization» más sencillo de controlar de todos.

NOVEDADES PARA TODOS

Por lo que respecta al sistema de juego propiamente dicho, una de las novedades más destacadas será la introducción de un concepto totalmente original: la religión. Al igual que en anteriores entregas elegíamos un sistema de gobierno, ahora podremos elegir entre siete religiones diferentes, como el cristianismo, el judaísmo o el budismo. Así, la primera civilización en "descubrir" una religión será conside- ▸▸

Guía los pasos de tu civilización desde la prehistoria hasta el espacio, controlando hasta el último detalle de su desarrollo

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Distribuidor: **Take2**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2004**
- ***www.firaxis.com***

LAS CLAVES

- Gestiona un imperio hasta en sus más mínimos detalles. Economía, cultura, religión, diplomacia, ejércitos... todo está bajo tu control.
- Podremos elegir entre 18 civilizaciones de todo el mundo.
- Todo el sistema de juego está siendo reajustado con respecto a las anteriores entregas.
- Contará con un modo multijugador para 12 jugadores que podrán competir a través de Internet, red local, e-mail o "hot seat".
- Incluirá un completo editor con el que podremos modificar hasta el último detalle del juego.
- Su motor 3D ofrecerá un extraordinario nivel de detalle.

PRIMERA IMPRESIÓN

Cambiará la historia. Todo un clásico de la estrategia que vuelve en mejor forma que nunca.



▲ **«CIVILIZATION» EN ESTADO PURO.** Controla el destino de tu nación y haz que la Historia te recuerde como el líder más grande de todos los tiempos.



▲ **¡ESTAMOS LOS BUENOS!** Aunque otros juegos suelan olvidarse de nosotros, la serie «Civilization» siempre tiene un huequecito para los españoles.



▲ **PONTE CÓMODO.** Una de las ventajas del nuevo motor 3D será que podremos personalizar la vista a nuestro gusto, jugando con la cámara a la distancia que más cómoda nos resulte.



▲ **NUEVAS POSIBILIDADES.** El número de acciones posible a realizar sobre el terreno aumentará considerablemente. Por ejemplo, además de minas podremos crear molinos sobre las colinas.



▲ **DE UN VISTAZO.** El juego incluirá un completo sistema de información que nos mostrará gráficamente todos los datos relativos a nuestra civilización.



▲ **AL ALCANCE DE TODOS.** El interfaz característico de la serie ha sido modificado en profundidad para hacerlo más sencillo y accesible para los nuevos jugadores, aproximándolo al sistema clásico de la estrategia en tiempo real.



VIVA LA GENTE... EXTRAORDINARIA

MENUDOS TIPOS. Los personajes extraordinarios son unidades especiales que pueden aparecer aleatoriamente. Cada uno está asociado a un aspecto del juego, pues habrá artistas, científicos, profetas... y todos ellos tendrán habilidades especiales asociadas a su campo de influencia. Un ingeniero, por ejemplo, nos podría permitir construir una maravilla en un solo turno.

▲ **ELVIS, EL REY.** "La Pelvis" vuelve a «Civilization», esta vez como personaje extraordinario.

▸▸ rada la fundadora de ésta, y obtendrá importantes beneficios de ella. Los habitantes de las ciudades que adopten esta religión, por ejemplo, serán más felices y trabajarán más deprisa. Además, por cada ciudad enemiga que consigamos convertir a nuestra religión mediante el oportuno uso de un nuevo tipo de unidad, el misionero, conseguiremos también abundantes recompensas.

> **El espíritu del original se conserva, pero todo el sistema de juego ha sido revisado para hacerlo más equilibrado**

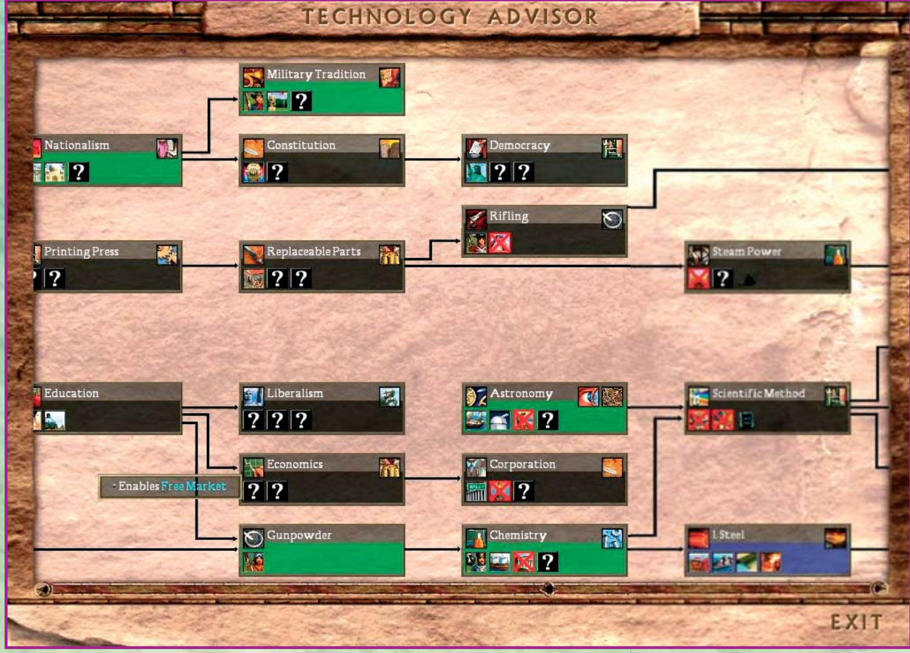
REVISADO Y MEJORADO

Otros cambios drásticos afectan a los mencionados sistemas de gobierno, y es que ya no elegiremos entre sistemas cerrados sino que tendremos cinco categorías generales, como economía, leyes o trabajo, y para cada una de ellas habrá cinco opciones para elegir. Así podremos, por ejemplo, tener un gobierno tribal y burocratizado con un sistema religioso libre y una economía de libre mercado. Cada opción elegida tiene beneficios pero también unos costes de mantenimiento asociados, por lo que la elección del mejor tipo de gobierno en cada momento, siempre dentro de nuestro presupuesto, se convertirá en una de las decisiones más importantes a lo largo del juego.

También se cambiarán sustancialmente el árbol tecnológico del juego –por el que avanzaremos mucho más deprisa ya que bastará con tener uno de los requisitos de una tecnología para investigarla (y no todos, como antes)–, las unidades militares –que ganarán experiencia en los combates y podrán emplearla para comprar habilidades especiales que las hagan más poderosas–, la diplomacia, el comercio, la cultura... y así hasta completar prácticamente todos los aspectos del sistema de juego. Prometedor, ¿verdad?



▲ **AJUSTA EL JUEGO A TU MEDIDA.** A la hora de crear una partida podremos personalizar todo tipo de parámetros, incluyendo, claro, el tamaño del escenario, desde una pequeña islita hasta varios continentes de grandes dimensiones.



▲ **INVESTIGACIÓN ACELERADA.** El árbol tecnológico ha sufrido un cambio radical. Ahora para investigar una nueva tecnología bastará con que hayamos descubierto uno solo de los requisitos que llevan hasta ella.

CONQUISTA EN COMPAÑÍA

Otra diferencia fundamental entre este juego y los anteriores de la serie es que los chicos de Firaxis se han empeñado en que éste sea el primero que tenga un modo multijugador realmente jugable y funcional, y para conseguirlo todo el diseño del juego se ha realizado pensando primero en el multijugador para luego adaptarlo al modo individual.

Es pronto para decir si han alcanzado o no su objetivo pero, desde luego, lo que hemos podido ver es realmente prometedor y está lleno de buenas ideas. De entre todas nos quedamos con dos: por una parte, la introducción de un sistema de alianzas mediante el que varios jugadores podrán combinar totalmente sus esfuerzos, compartiendo desde el territorio hasta los beneficios de las maravillas o incluso investigando a medias para hacerlo más deprisa. Por otra, el nuevo sistema de servidores permanentes que nos permitirá dejar a la IA jugando en nuestro lugar cuando tengamos que abandonar la partida durante cualquier periodo de tiempo, para luego volver a conectarnos "sobre la marcha".

Y si a esto le añadimos un interfaz especialmente pensado para este modo mediante el que podemos, por ejemplo, dibujar con el ratón sobre el mapa –como si del «Paint» de Microsoft se tratara– para que nuestros aliados lo vean en tiempo real, el resultado se parece "peligrosamente" a lo que los aficionados a la serie llevan pidiendo desde hace años: un multijugador de calidad. ▸▸

ALIANZA DE CIVILIZACIONES





» **EL MULTIJUGADOR, POR FIN.** Hace mucho tiempo que los aficionados a la serie suspiran por un modo multijugador realmente jugable y puede que, esta vez, sus súplicas sean escuchadas. En «Civilization IV» se están implementando todo tipo de características para conseguir adaptar la especial jugabilidad de la serie al juego en compañía.

» **CON PILOTO AUTOMÁTICO.** Entre ellas destacan poder jugar las partidas a un ritmo acelerado, para que sean más cortas, o hacer alianzas entre jugadores, que podrán compartir tanto unidades como recursos. Pero sin duda lo más original es que en ciertas partidas podremos "levantarnos" de la mesa, dejando a la IA jugando en nuestro lugar.



▲ **¡TODOS A UNA!** Una novedad muy interesante es que por fin podrás crear grupos de unidades para luego moverlas al unísono con una sola orden, ahorrándote un montón de tiempo.



▲ **UN MUNDO DE DETALLE.** Acercando la cámara descubriremos un mundo repleto de pequeños detalles y efectos visuales y, por supuesto, totalmente tridimensional.

Y SURGIÓ UN LÍDER



¿QUIÉN NOS GOBERNARÁ? Cada una de las naciones del juego tendrá un líder asociado, algunas incluso dos, como Francia, que contará con Napoleón y Luis XIV. La personalidad de cada uno de estos líderes estará definida por dos características que, a su vez, le darán al jugador diferentes bonificaciones y habilidades especiales. Un líder expansionista, por ejemplo, podrá curar a sus unidades que estén una ciudad mucho más deprisa, mientras que uno espiritual multiplicará por dos la tasa de natalidad de su gente.

▲ **UN SURTIDO COMPLETITO.** Cada una de las 18 civilizaciones incluidas tendrá sus propios líderes así como unas cuantas unidades exclusivas.

EL MUNDO EN TUS MANOS



LIBERTAD TOTAL. «Civilization IV» tendrá un completísimo editor, con el que será posible modificar todos los elementos del juego. A un nivel básico, podremos abrir el editor durante el juego y modificar en tiempo real el escenario, añadiendo también unidades, ciudades o recursos. Profundizando un poco más, podremos editar los archivos de datos del juego para llegar a crear incluso auténticos "mods".

▸▸ UNA NUEVA DIMENSIÓN

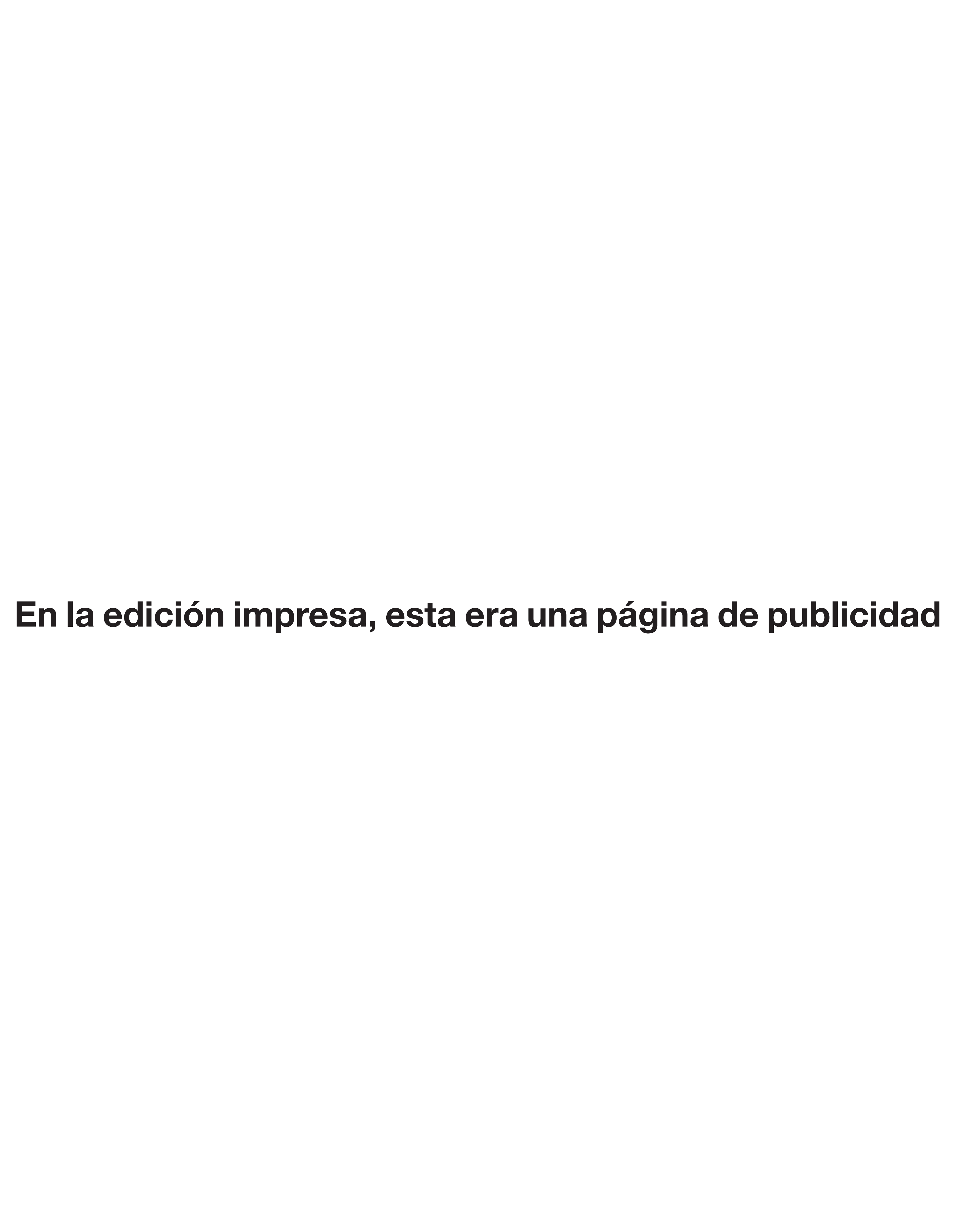
Para el último lugar hemos dejado el cambio más evidente de todos, porque quizá sea el que menos importe a los verdaderos aficionados a la estrategia, que no es otro que el salto a las 3D gracias al mismo motor gráfico empleado en «Pirates!».

El uso de este motor permitirá alcanzar un nivel de detalle nunca visto en la serie, ya que podremos ajustar el zoom a nuestro gusto, desde una vista espectacular de todo el globo terráqueo (¡por fin, un globo de verdad!) hasta unos impresionantes primeros planos repletos de movimiento, con árboles meciéndose al viento o vacas comiendo hierba, por ejemplo. Además, se ha aprovechado el motor también para que en cada batalla la cámara se acerque hasta la acción y podamos disfrutar de breves, pero intensas, secuencias de animación.

RENOVACIÓN TOTAL

Parece claro, en fin, que la cuarta entrega de la serie «Civilization» no pretende limitarse a "vivir de las rentas" sino que, por el contrario, se presenta con una arriesgada apuesta renovadora, tanto jugable como tecnológicamente. La pregunta es, claro, si se trata de una apuesta ganadora. Nosotros, sin ningún lugar a dudas, estamos convencidos de que lo será. ■ J.P.V.

El modo multijugador contará con muchísimas novedades que lo hacen, por fin, francamente prometedor


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Shiny Entertainment/Atari**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2005**
- ***www.pathofneo.com***

LAS CLAVES

- Por fin controlarás a Neo, el protagonista de Matrix.
- Volverás a un Matrix auténtico, basado en las tres películas, en Animatrix y con el toque especial de los Wachowsky.
- Los poderes del Elegido no sólo irán mejorando, sino que tú decidirás cómo.
- Mezclará acción con armas de fuego y el combate cuerpo a cuerpo.
- Física espectacular y control mejorado, basado en un sistema de combos.

PRIMERA IMPRESIÓN

¡Matrix de principio a fin! Aspira a ser el juego definitivo basado en todo el universo de Matrix.

The Matrix Path of Neo

¡Tú eres el Elegido!

Cuando Anderson se tomó la píldora roja seguramente esperaba sufrir alguna alucinación paranoica... ¡pero lo de ser el Elegido y la única esperanza para la humanidad es excesivo! ¡Mira que le tenían dicho que no se hiciera pastillero!

Aunque ya pudimos vivir nuestra propia aventura ciberpunk con «Enter the Matrix», tenemos que reconocer que nos habíamos quedado con ganas de controlar a Neo en un buen juego sobre la archiconocida saga, y seguro que tú también. Pues no sufras más, porque nuestros sueños están a punto de hacerse realidad gracias, una vez más, al trabajo de Shiny Entertainment. En el estudio se han puesto las pilas para cumplir con las expectativas creadas y acallar –de una vez por todas– las críticas que les persiguen desde su última intentona.

Encarna a Neo como siempre habías soñado y prepárate para vivir la trilogía de Matrix en primera persona

SIGUE AL CONEJITO BLANCO

Cuando asumas el papel de Neo, comenzarás igual que en la primera película de la trilogía: como una persona normal, ajena a lo que se le viene encima. No tiene poderes, no sabe luchar y mucho menos volar, así que tendrá que escapar de su oficina a lo Sam Fisher mientras sigue los consejos telefónicos de Morfeo. Si recuerdas la película, el señor Anderson era capturado por los agentes en esta escena. Pero no tienes porqué resignarte a ser capturado, ya que esta vez tú eres el elegido. Y éste es sólo un pequeño ejemplo de las bifurcaciones que encontrarás en la aventura mientras forjas tu propio destino. En «Path of Neo» se te presentarán distintas alternativas por las que podrás decidirte libremente... y asumir las consecuencias.

¿A qué se parece?



Enter the Matrix

■ Con la misma ambientación, pero en «Enter the Matrix» no podías manejar a Neo.

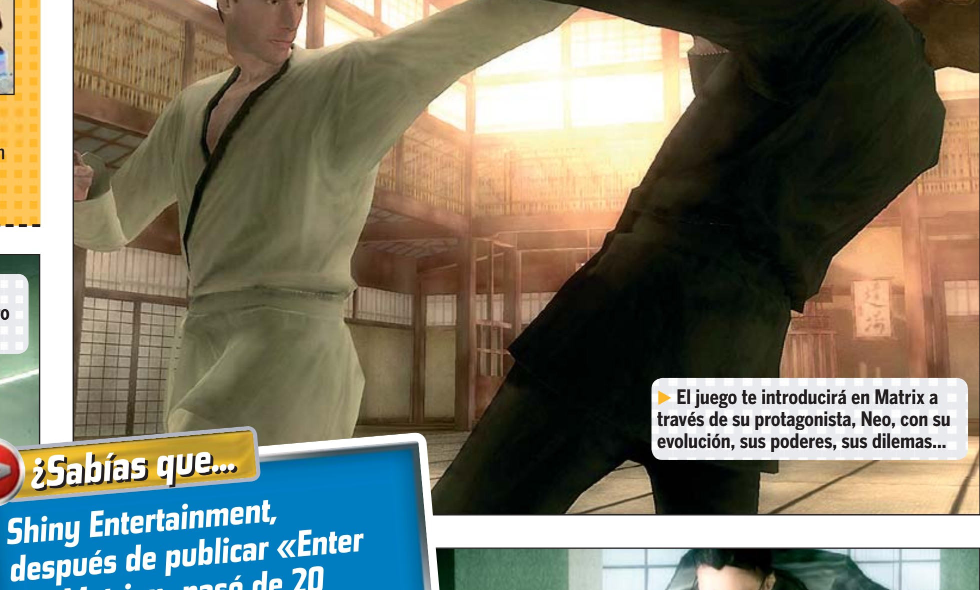


Jedi Academy

■ El sistema de ramificaciones en los poderes se asemeja mucho al de los Jedis de este juego.



▶ La cámara siempre buscará el ángulo más cinematográfico, pero podrás manejarla manualmente.



▶ El juego te introducirá en Matrix a través de su protagonista, Neo, con su evolución, sus poderes, sus dilemas...

¿Sabías que...

Shiny Entertainment, después de publicar «Enter the Matrix», pasó de 20 empleados a 80 para desarrollar «Path of Neo»?



▶ La simulación física en el juego hará que creas en la fantasía de Matrix.

▶ Ghost y Niobe dejan paso a Neo. Por fin manejaremos al Elegido con todo su potencial. ¡Qué se preparen los agentes!

¿PASTILLA ROJA O AZUL?

Podrás hacer lo que quieras... Si eliges la pastilla azul habrás disfrutado de uno de los juegos más cortos de la historia. Pero, si tomas la roja entonces comenzará una de las aventuras más emocionantes que hayas protagonizado.

Recorrerás hasta 40 escenarios repletos de acción y combates, empapados del espíritu de lo que viste en el cine. Siempre desde una perspectiva en tercera persona, vivirás cientos de tiroteos con munición inagotable, luchas de artes marciales con armas improvisadas, movimientos acrobáticos espectaculares y en definitiva, todo lo que tanto nos gustó en las películas de Matrix.

Por supuesto, los escenarios y las situaciones también serán perfectamente reconocibles. Tendrás combates en el suburbano, el tiroteo del hall, persecuciones ▶▶

TRES PELIS EN UN JUEGO



◀ **THE MATRIX:** Viviremos escenas como la fuga de las oficinas, los primeros entrenamientos de Neo con su mentor, Morpheo, o la presentación del Oráculo y de Smith, que nos recordarán los mejores momentos de la saga cinematográfica.



◀ **THE MATRIX RELOADED:** La lucha contra Seraph, contra los multiples Smith y con los secuaces del Merovingio estarán también presentes en el juego. No se echará en falta ninguna de las escenas cruciales de la trilogía, especialmente las de acción.



◀ **THE MATRIX REVOLUTIONS:** La batalla final contra Smith promete ser de lo más emocionante. También tendremos la posibilidad de acceder a un final alternativo al del cine del que no se conoce todavía. ¿Podrás esperar?

MUCHO MÁS QUE FIEL



LOS HERMANOS WACHOWSKY han seguido el desarrollo de «Path of Neo» muy de cerca para asegurar la fidelidad del juego con la saga. Las referencias a las películas serán constantes y podremos realizar todos los movimientos de Neo en el cine. También se ha reproducido el peculiar atuendo de cada personaje y se han incluido más de 2 horas de cinemáticas para dar coherencia a la historia. ¡Incluso se ha escrito un final alternativo para el juego!



No faltará la mítica batalla contra los cientos de Smiths, en la que podrás demostrar que realmente eres el Elegido.



La espectacularidad de las escenas superará, muchas veces, a las del cine.



Confiamos en que la versión final de PC supere todo lo que se ha visto hasta el momento en todas las versiones beta.

¿Sabías que...

...con «Enter the Matrix» Shiny dijo que Neo no podía aparecer en un juego basado en Matrix, por ser demasiado poderoso?

▶▶ por las alturas, artes marciales en la sala de entrenamiento y –¿cómo no?– la lucha contra los cientos de agentes Smith.

LIBERA TU MENTE

Para afrontar todos estos retos, a medida que vas avanzando en el juego, irás ganando puntos que más tarde podrás emplear en la adquisición de nuevos poderes. El sistema de evolución de Neo se realizará mediante un sistema de ramificaciones muy similar a lo visto en «Jedi Academy». Por ejemplo, sólo cuando hayas aprendido a esquivar balas estarás listo para aprender a detenerlas. Como curiosidad, algunas de las habilidades y combos más avanzados de Neo tendrán nombres confusos que te obligarán a arriesgarte en su adquisición, sin saber previamente qué implican y qué es lo que estás mejorando. Pero, ya sabes... así es el camino del Elegido.

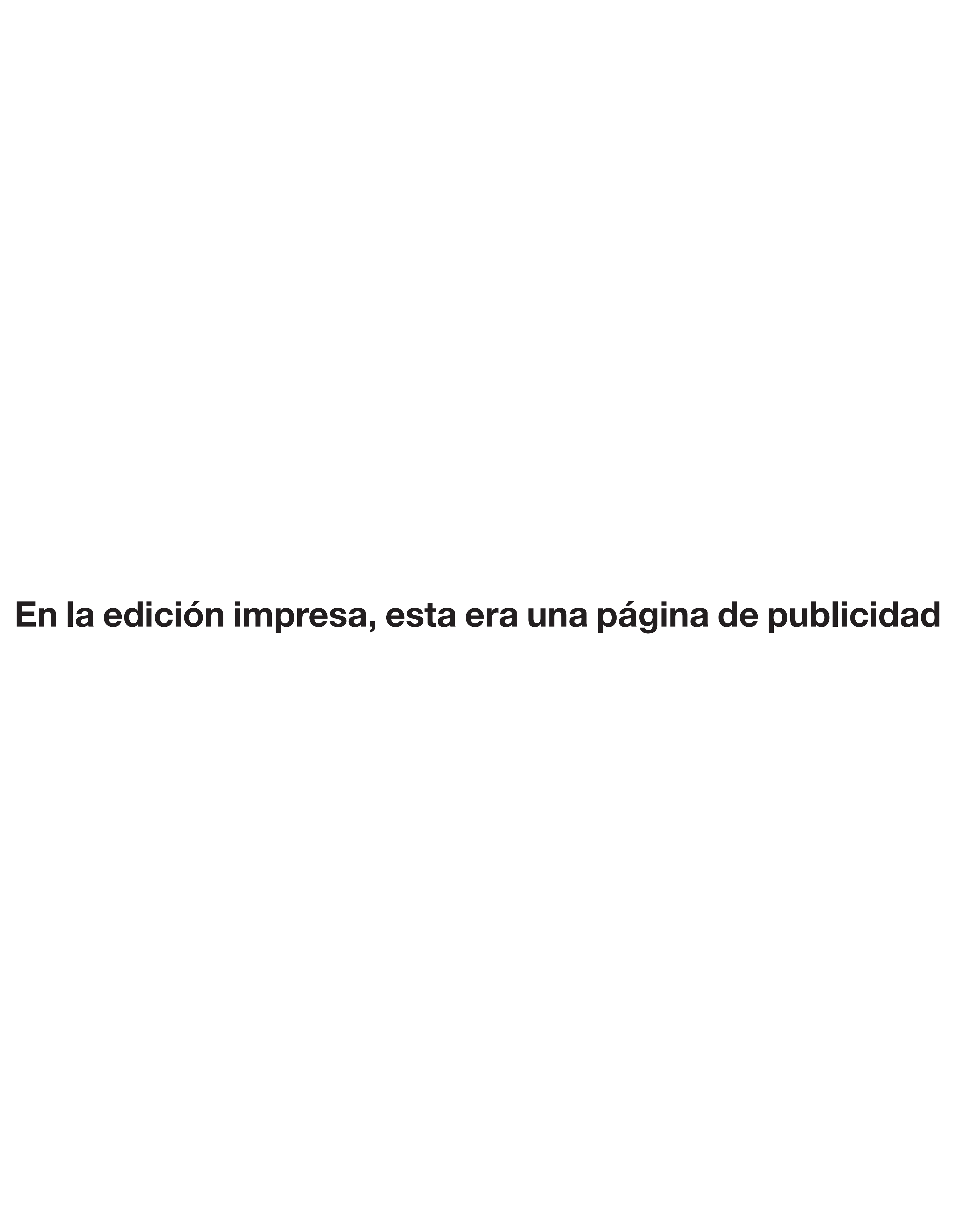
UN JUEGO DE PELÍCULA

Y es que son estos pequeños detalles donde realmente se nota la mano de los Wachowsky. Han trabajado codo con codo con Shiny para conseguir que «Path of Neo» tenga la calidad que se merece y sea tan fiel a la acción de las tres películas de la saga, tal y como todos los fans esperamos. Pero además de la supervisión por parte de los "papás" de la criatura, hay otros elementos que acercan a «Path of Neo» a la espectacularidad de una superproducción de Hollywood. Uno de los más llamativos es el de las composiciones musicales, que corren a cargo de los mismos creadores de la música para las películas. Vamos, una banda sonora de lujo que seguro que no desentonará en ningún momento.

Pero si eres de los que no te fijas sólo en lo que se oye y se ve a simple vista, mientras repartes mamporros a diestro y siniestro podrás descubrir lo bien que se ha empleado la simulación del motor físico Havok 2, que tan buenos resultados ha dado en algunos juegos como «Half-Life 2». Con él los combates resultarán curiosamente convincentes y la complejidad de los escenarios tampoco se queda atrás... En definitiva, «Path of Neo» hará un gran despliegue de medios para tentarte a entrar de nuevo en Matrix. Salir de allí ya será cosa tuya.

■ D.M.S.

Vuela, detén el tiempo, usa la visión del código y realiza todo tipo de combos para liberar a los humanos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Ensemble Studios/Microsoft**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **4 de noviembre de 2005**
- ***www.ageofempires3.com***

LAS CLAVES

- Conquista América para tu país y levanta el imperio más floreciente en el Nuevo Mundo.
- Podremos elegir entre ocho naciones europeas en un periodo que va de 1492 hasta 1850.
- El sistema de bonificaciones abrirá numerosas posibilidades.
- Será el juego de estrategia más realista que se haya visto hasta ahora.
- Tendrá una campaña única, con tres capítulos de ocho niveles cada uno.

PRIMERA IMPRESIÓN

Regresa un clásico. **La serie más famosa del género quiere reconquistar su trono. ¡Persíguelo!**

Age of Empires III

A la conquista de la estrategia

¡Cómo pasa el tiempo! Ayer dirigías a tus legiones romanas contra los ejércitos egipcios y resulta que ya estás en pleno siglo XV. Bien, pero, ¿a que no has estado en América? Pues ve preparando las maletas... ¡vas a conquistar el Nuevo Mundo!

Con más de 16 millones de unidades vendidas en todo el mundo la serie «Age of Empires» es una referencia indiscutible en el género de la estrategia en tiempo real. Su tercera entrega, que está a punto de ver la luz, se enfrenta al complicado objetivo de mejorar uno de los juegos más populares de todos los tiempos y, de paso, superar a sus competidores en uno de los géneros que presume de tener más juegos desde hace años... Pero, por lo que hemos podido ver después de jugar a una versión muy avanzada del juego, los estrategas de todo el mundo podemos dormir tranquilos, y es que los chicos de Ensemble Studios no parecen haber perdido el toque de genialidad que han demostrado en los capítulos anteriores.

CRUZANDO EL CHARCO

«Age of Empires III» continuará justo donde acabó la anterior entrega de la serie, llevándonos al periodo que va de 1.492 hasta 1.850. Nuestro papel será el de una potencia europea, a elegir entre las ocho disponibles, que participa en el descubrimiento de América y en su posterior exploración y colonización. Por tanto, el juego transcurrirá prácticamente en su totalidad en el Nuevo Mundo.

A pesar de que las novedades serán abundantes, el esquema básico, por suerte para sus numerosos incondicionales, seguirá siendo el tradicional del género. Así, una vez más, tendremos que

Lidera una potencia europea y compite por la conquista y la colonización de América, durante tres siglos de historia



¿A qué se parece?



Age of Empires II

■ Su sistema de gestión de recursos, edificios y unidades es bastante parecido.

Empire Earth II

■ También tiene un motor 3D de gran calidad, aunque no tan detallado como el de «Age... III».

▶ Las batallas se desarrollarán tanto por tierra como por mar, pues contaremos con numerosas unidades navales.



▶ La ambientación estará cuidada hasta el extremo en todos los aspectos del juego.

▶ El Nuevo Mundo te espera para que lo conquistes. Reúne un ejército y lánzalo contra las fuerzas del enemigo.

¿Sabías que...

...el desarrollo de «Age of Empires III» ha costado algo más de 10 millones de dólares y que en él han participado más de 150 personas?

▶ Los puestos comerciales van evolucionando y cada vez nos proporcionan más beneficios.



encargarnos de recolectar recursos –comida, madera y oro– para producir con ellos edificios, mejoras tecnológicas y, sobre todo, unidades con las que luchar contra las facciones enemigas. A medida que se desarrolle la acción iremos pasando por cinco periodos históricos diferentes que nos darán acceso a nuevas unidades, edificios y tecnologías.

¿Y dónde estarán entonces las novedades? Pues, por ejemplo, en la introducción del concepto de metrópoli o ciudad base, y es que en todo momento durante el juego podremos acceder a la capital europea de nuestra nación. En ella podremos invertir los puntos de experiencia que ganen nuestras unidades para comprar con ellos diferentes bonificaciones tales como recursos o unidades gratis, o incrementos en la producción.

La gracia del asunto es que aunque existirán más de 100 tipos diferentes de estas bonificaciones –con variaciones para cada una de las civilizaciones– al principio del juego sólo tendremos acceso a unas pocas y obtendremos más a medida que vayamos ganando nuevas partidas.

Además, en cada partida sólo podremos usar 20 bonificaciones diferentes, así que uno de los desafíos más interesantes de «Age of Empires III» será elegir de entre toda nuestra colección la selección de "bonos" adecuada para el tipo de partida que queramos jugar, por ejemplo, según hayamos decidido centrarnos en el aspecto militar o en el económico, usaremos unos u otros.

RUTAS DE COMERCIO

Otra de las novedades más interesantes introducidas será que contaremos con una unidad especial, el Explorador, que en la práctica es el jefe de nuestra expedición en el Nuevo Mundo. Lo que hace diferente a esta unidad es que ▶▶



Aunque su ambientación es histórica, el juego se tomará muchas licencias en pro de la jugabilidad.

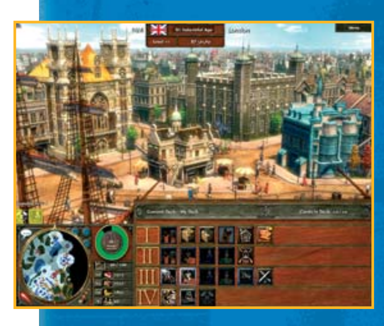


El juego incluirá una enorme variedad de unidades, todas ellas réplicas detalladas de sus versiones históricas.



Si nos aliamos con las diferentes tribus nativas podremos reclutar a sus guerreros y usarlos en nuestro ejército.

COMPLETA TU COLECCIÓN



RECOGIENDO CARTAS. El sistema de bonificaciones (que en el juego se llaman "cartas"), será uno de los aspectos más originales. Para poder usarlas tendremos que ganar puntos de experiencia con nuestras unidades para luego canjearlos por alguna de las cartas disponibles.



CREA TUS BARAJAS. La variedad de cartas es enorme, pues las hay que afectan a la economía, a nuestro poderío militar, a la producción de edificios, etc. En cada partida sólo podremos usar 20 distintas, pero podremos crear una biblioteca de "barajas" y usarlas según la ocasión.



A CADA UNO, LO SUYO. Por ejemplo, si queremos jugar una partida de conquista y desarrollar un ejército rápidamente usaremos una baraja que nos de muchas unidades militares gratis. Si en cambio queremos centrarnos en la producción, buscaremos cartas que nos den recursos o trabajadores.

▸▸ será la única que podrá recoger los tesoros que aparecen dispersos por el mapa al principio de cada partida y, sobre todo, que será la única con la capacidad de crear puestos comerciales.

Los puestos comerciales son edificios que podremos construir en ciertos lugares fijos de cada mapa por donde pasan las rutas comerciales y, mientras mantengamos su control, nos proporcionarán un ingreso fijo de recursos o puntos de experiencia, muy importante durante la partida.

Además, el juego cuenta por primera vez en la serie con civilizaciones neutrales, ya que en cada mapa habrá poblados de tribus nativas americanas, como los sioux o los cherokees.

Estos poblados no podrán ser atacados por nosotros ni por nuestros enemigos, pero el jugador que construya un puesto comercial en uno de esos poblados ganará acceso a la tecnología de los nativos e incluso podrá producir unidades indias para usarlas como propias.

El juego incluirá un editor con el que podremos crear nuestras propias campañas y sus secuencias cinemáticas

LA CONQUISTA DE AMÉRICA

Por lo que respecta a su contenido «Age of Empires III» incluirá una única campaña dividida en tres capítulos de ocho niveles cada uno, que narra la historia de una familia que emigra al Nuevo Mundo, contada a través de varias generaciones.

El primer capítulo girará alrededor del descubrimiento y la conquista de América; el segundo, de la independencia norteamericana y su correspondiente expansión hacia el Oeste; y el tercero, de las rebeliones de las colonias españolas en Sudamérica.

Además, incluirá también un modo de escaramuza para jugar partidas únicas, un detalladísimo e interesante editor y un comple-



▶ Los puestos comerciales son clave y su defensa es fundamental en todas las partidas.

¿Sabías que...

...los diseñadores barajaron hasta catorce diseños diferentes para cada metrópoli del juego, antes de decidirse por los definitivos?



HISTÓRICO, PERO NO TANTO



REALISMO, EL JUSTO. Aunque desde Ensemble definen «Age of Empires III» como un juego de "estrategia histórica" ellos mismo reconocen que en todo momento han puesto la jugabilidad por delante del realismo. Eso quiere decir que sólo se han basado en la historia cuando realmente les ha venido bien, como por ejemplo en el diseño de unidades, edificios y escenarios, que sí son realmente fieles. Sin embargo, otros aspectos históricos "indeseables", como la esclavitud o las matanzas de indígenas han sido suprimidos y así, por ejemplo, no será posible en ningún momento atacar los poblados de los nativos, sólo podremos aliarnos con ellos. No es muy realista pero, oye, al fin y al cabo se trata de divertirse, ¿no?



▶ Cada vez que acabemos con éxito una partida ganaremos nuevas cartas de bonificación para nuestra colección.



▶ A diferencia de anteriores entregas, en «AoE III» sólo tendremos que recoger tres recursos: oro, madera y comida.

Los gráficos del juego serán alucinantes y su realismo alcanzará niveles nunca vistos en un juego de estrategia

to y variado modo multijugador en el que el equipo de desarrollo está poniendo mucho esfuerzo, con servidores propios, sistema de búsqueda de partidas, clasificaciones mundiales de jugadores, etc...

ESPECTACULAR

Pero si las novedades en la jugabilidad prometen ser abundantes, los avances en su tecnología no se van a quedar –ni mucho menos– atrás y es que, por ejemplo, «Age of Empires III» usará el renombrado motor Havok, el mismo empleado en juegos de acción como «Half-Life». ¿Y en qué se traduce esto? Pues en que, gracias a ello, el juego resultará asombrosamente "creíble" y contará con unos efectos y un realismo físico –en las explosiones de los edificios, por ejemplo– como nunca se había visto en un juego de estrategia, hasta ahora.

Si a esto añadimos un diseño detalladísimo de los escenarios, así como de los edificios y las diferentes unidades, el resultado es una ambientación que promete ser simplemente sobrecogedora. Hay que quitarse el sombrero ante la calida gráfica que ha conseguido la gente de Ensemble.

Desde luego todavía quedan algunos aspectos secundarios por pulir en «Age of Empires III», como algunos detalles del modo multijugador, o su localización, así que estrictamente hablando es pronto para echar las campanas al vuelo, pero si hemos de juzgar por lo que hemos podido ver y jugar, no tenemos dudas: ya podéis ir despejando vuestra agenda para el día 4 de noviembre –cuando «Age of Empires III» se pondrá a la venta– porque es casi seguro que vais a tener una cita obligada en vuestra tienda de videojuegos favorita.■ **J.P.V.**



- Género: **Estrategia/Rol**
- Estudios/Compañía: **Liquid Entertainment**
- Distribuidor: **Atari**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Octubre 2005**
- ***www.dragonshard.com***

LAS CLAVES

- Será el primer juego de estrategia en tiempo real basado en «Dungeons & Dragons».
- Transcurrirá en el escenario de campaña más reciente: Eberron.
- Será como dos juegos en uno: estrategia en tiempo real en la superficie y rol en las profundidades.
- Podrás usar en las batallas en tierra el oro y los objetos que recojas en las cavernas.
- Habrá tres razas disponibles.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol y estrategia mano a mano. Suena muy divertido y por lo que hemos podido ver, lo será...

Dragonshard

Juntos, pero no revueltos

Este primer juego de estrategia basado en "Dungeons & Dragons" no puede dejar de lado el rol. Pero nada de mezclas extrañas... Prepárate para disfrutar de un género en la superficie y del segundo en las profundidades.

En los últimos tiempos, hemos comenzado a ver nuevos títulos que intentan aportar novedades al género de la estrategia: batallas tácticas con miles de unidades, control de personajes individuales como en los juegos de acción o diversos toques de rol y aventura, por citar sólo algunos de los que han tenido mayor repercusión. Liquid Entertaiment también tiene una nueva propuesta: un juego de rol y otro de estrategia que se desarrollan de forma paralela. Ah, ¿qué no acabas de pillar la idea? Mejor sigue leyendo...

BIENVENIDOS A EBERRON

«Dragonshard» es el primer juego basado en el más reciente escenario de campañas del universo "Dungeons & Dragons": Eberron. Según cuenta la leyenda, tres enormes dragones lucharon a muerte hace eones y de sus restos nació el mundo de Eberron.

Tanto en la campaña como en los diversos modos multijugador, el juego te permitirá manejar a tres facciones: La Orden de la Llama, una alianza de hombres, enanos y otras razas "buenas"; Los Umbragen, elfos oscuros expertos en magia; y los Hombres Lagarto, dragones en miniatura de gran poder.

El objetivo principal no es combatir entre sí, sino participar en una búsqueda contrarreloj para encontrar el Corazón de Siberys, que es una valiosa fuente de energía.

¿A qué se parece?

Armies of Exigo
■ También tienes que combatir en la superficie y en el subsuelo, en mapas interconectados.

Warcraft III
■ Inteligente mezcla de estrategia y rol, en uno de los juegos más populares del género.

▶ Si eres fan de "D&D" te encontrarás con viejos conocidos, como el cubo de gelatina, y las novedades de la campaña de Eberron.

▶ En cada misión podrás elegir el campeón, con sus poderes especiales.

¿Sabías que...

...el guión del juego corre a cargo del que ha sido también diseñador del juego de tablero de "Dungeons & Dragons", Keith Baker?

▶ Una flecha roja indicará las entradas a las cavernas.



▶ Los mapas de superficie y los subterráneos están interconectados y podrás consultar uno desde el otro.

¿ALBAÑIL O ARQUITECTO?



LECCIÓN DE TÁCTICA. La construcción de los asentamientos es uno de los toques más originales de «Dragonshard». Las fortalezas se situarán en un tablero de 16 casillas, en grupos de 4, y todos los edificios estarán disponibles desde el principio. La gracia del asunto es que existirán edificios de apoyo que habrán de estar pegados al que quieras que den soporte. Para aumentar la resistencia de tus bárbaros, tendrás que levantar un monumento junto al centro de entrenamiento. Pero, como sólo tienes 16 casillas, deberás planificar lo que necesitas en cada momento, así que durante la partida demolerás y levantarás muchos edificios, según cómo se desarrolle la batalla.

Controlarás ejércitos sobre el terreno y héroes en las cavernas, estrategia y rol bajo el sello de "Dungeons & Dragons"

Las partidas comenzarán como cualquier otro juego de estrategia tradicional: manejarás a un grupo reducido de héroes con el que tendrás que explorar el terreno mientras construyes tu base para mejorar tu ejército. Pero enseguida te asaltarán las novedades. En tu base sólo podrás entrenar a un campeón y un número reducido de capitanes. Cada capitán tiene a su mando cierto número de soldados, según su nivel. Estos soldados son gratuitos y sirven de "escudo" en las batallas: un capitán no podrá ser atacado hasta que sus soldados hayan muerto. Por tanto, una de las prioridades del juego es subir el nivel de los capitanes, para aumentar el tamaño de los ejércitos y su protección ante los enemigos.

EL ROL VIVE BAJO TIERRA

Durante la exploración de Eberron, encontrarás entradas a las mazmorras subterráneas. Sólo un grupo reducido de tu ejército puede adentrarse en ellas. Cuando desciendes bajo tierra, la estrategia deja ▶▶

DOS MUNDOS, DOS GÉNEROS



◀ **CON UN MAPA Y UNAS INSTRUCCIONES.** Sobre la superficie de Eberron, tendrás que levantar tu asentamiento, entrenar criaturas, explorar los mapas para vencer al enemigo y cumplir las misiones que te proponen diversos personajes. También recolectarás cristales con los que construir los edificios que necesites para mejorar tu ejército.



◀ **EL INFRAMUNDO.** En cada escenario hay dos entradas a las cavernas. Sólo los campeones y capitanes no voladores pueden entrar en ellas. Están llenas de trampas, así que deberás llevar a un ladrón que las desactive. También se encargará de abrir los cofres cerrados con llave.



▶ Para desactivar las trampas de las mazmorras tendrás que llevar a un ladrón en tu grupo.



▶ Los personajes con una interrogación en la cabeza te ofrecerán misiones opcionales.



▶ Explorar cada rincón del mapa es esencial para localizar ayudas y aliados.

¿Sabías que...

...en el juego se incluirá un completo editor de escenarios para que puedas crear tus propios mapas?

▶▶ paso al rol: deberás recorrer cavernas laberínticas combatiendo contra monstruos, recolectando objetos y resolviendo puzzles. Pero éste no será un modo de juego opcional, sino una visita obligada, porque aquí obtendrás armas y objetos mágicos que luego puedes asignar a tus héroes, en las batallas sobre la superficie. Además, en las mazmorras hay "zonas de poder" que otorgan ventajas a todo tu ejército, así que deberás controlarlas si no quieres que el enemigo las aproveche en tu contra.

Esta alternancia de géneros da lugar a un desarrollo muy variado y divertido, porque podrás superar cada misión de múltiples formas diferentes, según recolectes ciertos objetos mágicos o controles las zonas de poder de las cavernas, o las bases de la superficie.

TÚ PONES LAS CONDICIONES

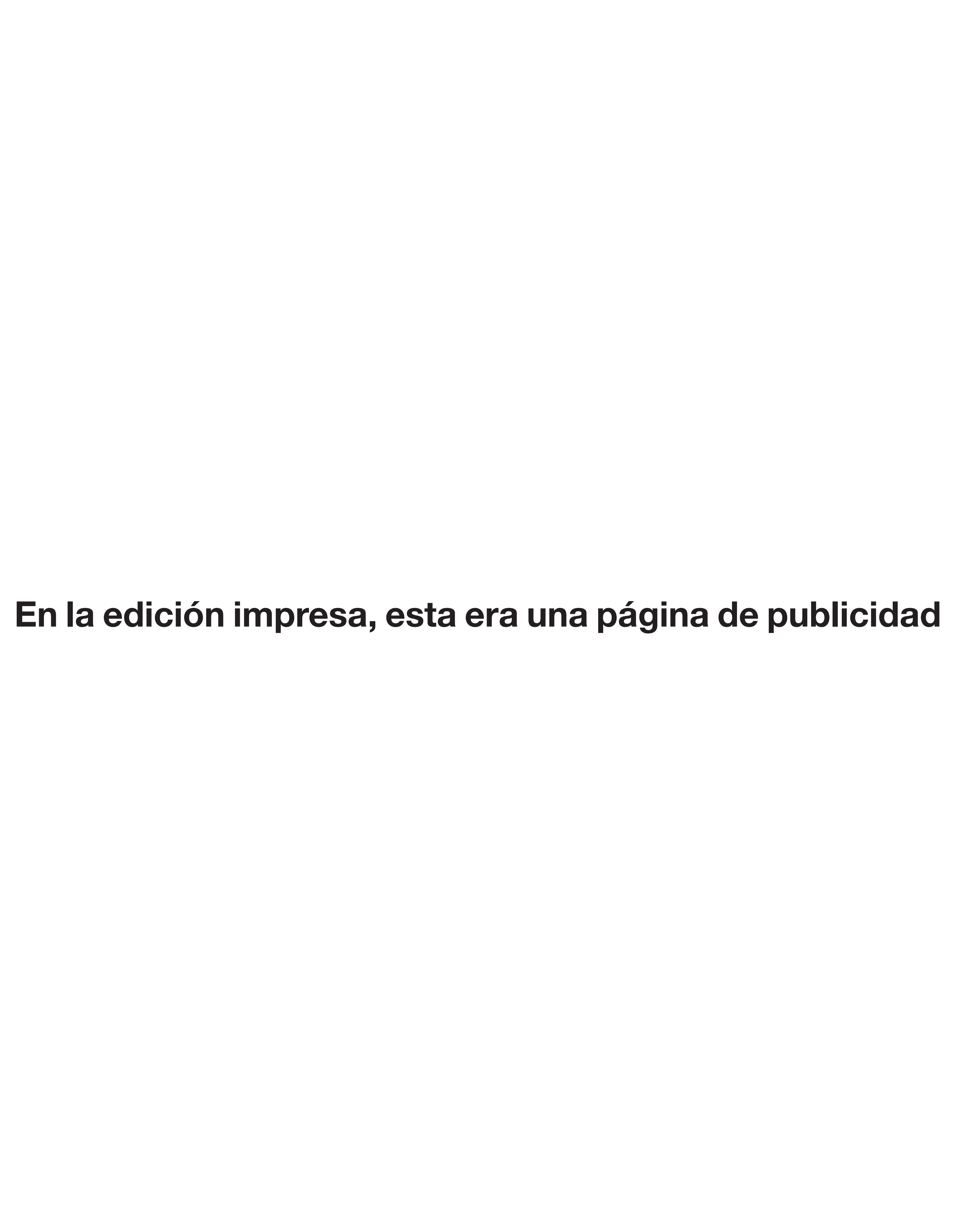
Existirá una campaña de un jugador para cada raza. También puedes crear escaramuzas personalizadas dejando que el PC controle el resto de bandos. Pero te divertirás mucho más con los abundantes modos multijugador, en los que podrás fijar muchas condiciones de victoria, y jugar en modo cooperativo, todos contra todos, en red o en Internet a través de GameSpy

Por lo que hemos podido ver en la versión beta, el juego de Liquid Entertainment mantendrá un buen nivel de realización técnica en general, aunque sin hacer grandes alardes. Los personajes gozan de un buen detalle, los escenarios están bastante detallados y la ambientación brilla a la altura del universo "Dungeons & Dragons".

No todo es perfecto, claro, pues en esta beta resulta complicado coger los objetos caídos de los enemigos y los ejércitos grandes tienden a atascarse en caminos estrechos. En las semanas de desarrollo que aún quedan hay tiempo para solucionarlo. Si nada se tuerce, «Dragonshard» promete un buen puñado de ideas originales y, sobre todo, mucha diversión. Pronto sabremos si los buenos augurios se hacen realidad y si, detrás del dos por uno: rol y estrategia, no hay gato encerrado... ¡Qué nervios! ■ J.A.P.



Promete semanas de diversión con la campaña, las escaramuzas y sus diferentes modos multijugador


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Shattered Union

La Segunda Guerra... Civil

¿Imaginas que tienes que desembarcar en la costa Este de los EEUU con efectivos de la Euroforce para poner orden en un conflicto bélico? Sí, es que los americanos se han liado otra vez a tortas, pero entre ellos... ¡Cosas más raras se han visto!

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Pop Top Software/2K**
- Distribuidor: **Take 2**
- Idioma: **Castellano (manual) Inglés (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Octubre 2005**

LAS CLAVES

- La historia de política ficción es muy interesante y original.
- Podrás jugar con cualquiera de los ocho bandos (la UE y Rusia incluidos).
- El sistema de juego será por turnos.
- El entorno será totalmente 3D, con las ciudades americanas reproducidas de forma realista.
- Los accidentes geográficos (carreteras, bosques...) influirán en el desarrollo de los combates.

PRIMERA IMPRESIÓN

Realista y original. **Su profundidad estratégica resulta muy poco habitual en el género.**

Está claro que viendo lo que nos propone este nuevo juego de estrategia vamos a tener, desde el principio, que echarle imaginación... Primero porque el campo de batalla estará en los Estados Unidos, en un futuro más o menos próximo. Segundo porque los contendientes en la guerra serán los propios estados de la Unión –independizados y beligerantes– y la Unión Europea, tratando de poner orden desde Maryland (sin olvidar las ominosas maniobras de Rusia). Y tercero, y quizá lo más importante de todo, porque la cosa se mueve por turnos. Como ves, las bazas son bastantes a priori como para que «Shattered Union» se merezca una atención especial.

¿Sabías que...

... las unidades de todas las facciones en conflicto serán reales, incluyendo algunos prototipos ya en desarrollo?

CAOS TOTAL

Vamos al lío. Una escalada de violencia en los EEUU culmina con la destrucción de la capital y ante el vacío de poder los estados se agrupan en federaciones que proclaman su independencia. Concretamente son seis. Algunas históricas, como Texas, California, Nueva Inglaterra o la Confederación sureña; y otras un tanto oportunistas, como la Agrupación de las Grandes Llanuras (el medio oeste) o la del Pacífico (los estados del norte de la costa oeste).

Con este argumento se desarrollará un sistema de juego en el que controlaremos nuestro estado desde un mapa general de los EEUU. Allí podremos comprar nuevas unidades, reparar las existentes y planear el próximo ataque, decidiendo el número de fuerzas que usaremos.



La ficción política es la base de la estrategia militar más "realista" en «Shattered Union».



Será indispensable tener un profundo conocimiento de tus unidades y del mapa antes de tomar cualquier decisión.

¿A qué se parece?



Domination
Su sistema de juego por turnos es muy parecido, aunque «Domination» es más futurista.

Act of War
Ofrece un planteamiento argumental similar , con tintes de novela de ficción política.



Como ves en el mapa, de los EEUU quedan pocos estados... y aún menos, unidos...



Las animaciones de los combates quieren ser muy realistas, siguiendo al guión.

Pero el meollo del asunto, claro, estará en el campo de batalla. En él, una vez dispuestas sobre el terreno, tus fuerzas empezarán las operaciones. Tendrás que mover las unidades para buscar al enemigo o para ocupar posiciones estratégicas o tender celadas, siempre teniendo en cuenta que cada unidad tendrá una capacidad de movimiento, de resistencia y de ataque.

Por supuesto el mapa, totalmente 3D, contará y mucho: las carreteras permitirán mover más rápido, las posiciones elevadas darán más visión... Y también, claro, el sistema de juego, ya que la cosa se desarrollará por turnos, es decir, que tú mueves todas tus unidades y luego lo hace el rival. Tendrás todo el tiempo del mundo para pensar y más te valdrá aprovecharlo porque aquí no habrá refuerzos inagotables, y perder, por ejemplo, un helicóptero será una desgracia.

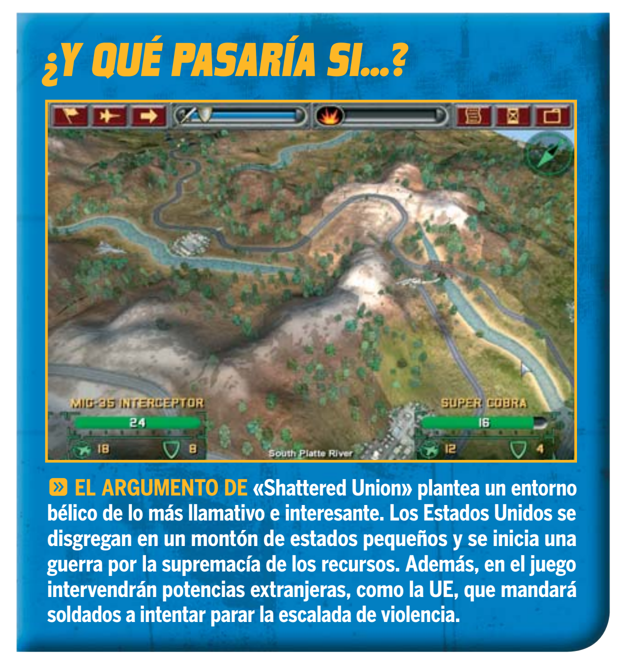
EJÉRCITOS REALES

Otro aspecto interesante del juego es que cada bando será distinto: por ejemplo, los estados del Pacífico tendrán mucho dinero pero poco petróleo, la Confederación un superejército pero poca liquidez... Y además, las unidades serán las reales de cada ejército. La UE llevará tanques leopard y helicópteros mangosta, los norteamericanos lucharán con helicópteros apache y los rusos contarán con MIG, entre otras unidades...

Las batallas se decidirán por objetivos como ocupar ciudades si atacas o evitar que el agresor las ocupe si defiendes. Cada vez que incorporas un territorio ganas en riqueza y en factorías de producción de armamento, lo que te permitirá disponer de más unidades y ser más poderoso, y así hasta imponerte a todos los estados... eso sí los rusos no terminan invadiendo Alaska, que cosas peores se han visto. ■**L.E.C.**

Dirige a tu estado hacia la victoria en un interesante y realista despliegue de estrategia táctica bélica muy "factible"

¿Y QUÉ PASARÍA SI...?



EL ARGUMENTO DE «Shattered Union» plantea un entorno bélico de lo más llamativo e interesante. Los Estados Unidos se disgregan en un montón de estados pequeños y se inicia una guerra por la supremacía de los recursos. Además, en el juego intervendrán potencias extranjeras, como la UE, que mandará soldados a intentar parar la escalada de violencia.



Fallen Lords Condemnation

Acción mística... ¡a la española!

Los enemigos asedian tu fortaleza y las máquinas de guerra disparan sin cesar. Lo malo es que no puedes cargarte al enemigo y mandarlo al otro barrio porque... ¡ya estás allí! ¿Quién dijo que la otra vida sería mejor que ésta?

- Género: **Acción/aventura**
- Estudios/Compañía: **Novarama/On Games**
- Distribuidor: **Planeta**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Noviembre**
- ***www.novarama.com***

LAS CLAVES

- Su ambientación mística te situará en una guerra entre ángeles y demonios.
- Aunque parece estrategia, sobre todo tendrá acción. Su sistema de combate te permitirá múltiples ataques y opciones.
- Los escenarios estarán llenos de pequeños detalles.
- Verás batallas entre ejércitos con cientos de unidades y con una física realista.
- Incluirá diferentes opciones y modos multijugador.
- Estará en castellano.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción original. Una propuesta realmente innovadora en el género y con el sello "made in Spain".

Vale que nos guste hacer patria, es lógico porque no tenemos muchas oportunidades, pero la verdad es que «Fallen Lords» nos lo ha puesto muy fácil porque la cosa promete. Durante los últimos tres años los barceloneses de Novarama han sentado las bases de un juego muy original, inspirado en el mejor cine épico, que nos permitirá participar en gigantescas batallas, en un mundo asolado y fascinante y cuyos protagonistas son.... ¡ángeles y demonios!

La historia de «Fallen Lords» nos sumergirá en un mundo de seres sobrenaturales en el que podremos encarnar el papel de Saddiel, un ángel caído cuya misión es demostrar su valor y capacidad de sacrificio para así volver al Reino de los Cielos, del que ha sido desterrado, según él, injustamente.

A partir de aquí, liderarás un grupo de tropas con el que podrás emprender tres grandes campañas y conseguir tu objetivo. Pero en el juego no tendrás que limitarte únicamente a los "buenos", sino que la campaña de «Fallen Lords» podrá completarse con los tres bandos presentes en el juego: Ángeles, Demonios y las Almas del Purgatorio.

La guerra se ha desatado en el Más Allá y sólo tú decidirás el bando triunfador que podrá dominar el otro mundo

¿Sabías que...

...sumando las de los tres ejércitos existentes, podrás manejar más de 100 tipos diferentes de armas en el juego?

ACCIÓN A LO GRANDE

Al comenzar, se abre ante ti un inmenso territorio que deberás conquistar. Cada batalla promete una experiencia de acción total y al completarlas, tu personaje podrá obtener méritos que le permitarán asumir el control de mayor número de efectivos y subir su rango. Pero esta vez, no vas a poder ver la acción desde tu cómodo puesto de mando, tras la pantalla de tu PC... Las órdenes, –amigo– tendrás que darlas en pleno campo de batalla y luchar tú mismo, junto a los tuyos. Para hacerlo posible, en «Fallen Lords» tus tropas responderán a un completo repertorio de órdenes que podrás transmitirles mediante intuitivo interfaz y que irá incrementando a medida que avances en el juego.

Pero la cosa no quedará ahí. En «Fallen Lords» el abanico de armas y combos será realmente





La guerra se ha desatado entre ángeles y demonios... ¿A qué bando te unirás en la lucha?



Los escenarios donde librar las batallas serán enormes y te podrás mover por ellos con total libertad.

amplio: medio centenar de lanzas y espadas, –cada una con su propia lista de movimientos– a lo que hay que sumar la posibilidad de cabalgar en gran cantidad de monturas. El conjunto promete acción, profundidad táctica y... mamporros, por mucho tiempo.

Además, toda la espectacularidad de las batallas se verá apoyada, como hemos visto, por una cuidada realización técnica, con escenarios bien diseñados, animaciones y efectos de calidad.

ÉNFASIS ONLINE

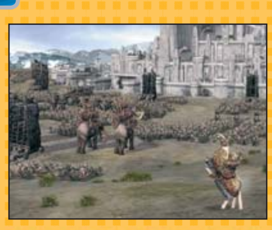
Pero, aparte de lo que las campañas de «Fallen Lords» pueden ofrecer, igualmente se trata de un proyecto orientado, según sus creadores, al modo multijugador. Más allá de las clásicas partidas en las que entablar batallas con nuestros amigos a través de la red, serán los propios jugadores quienes, –gracias a las herramientas que ha desarrollado el estudio para diseñar el juego– podrán crear sus mods. La aparición de estos añadidos pretenderá alargar la vida del juego, ya que con el tiempo se ampliarán sus posibilidades según las preferencias de su comunidad de aficionados. Sin duda, una ambiciosa apuesta por parte de Novarama, que confía en el potencial que brinda a la comunidad para ampliarlo mediante la creación de añadidos. Pero, dejando esto a un lado, «Fallen Lords» tiene mucho que ofrecer por sí solo, si cumple con las expectativas. ■ A.G.





El Retorno del Rey

■ La acción más fantástica encontró uno de sus mejores ejemplos en esta adaptación.



La B. por laTierra Media

■ Aun perteneciendo al género de la estrategia, coincide en mostrar grandes batallas.



Pese a su aspecto estratégico «Fallen Lords» será, ante todo, un frenético juego de acción.

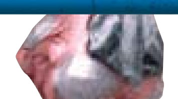


El bautizado como "Tekken Style Control" te dejará hacer centenares de combos distintos.

UNA GUERRA, TRES BANDOS



UNO DE LOS MAYORES ACIERTOS de «Fallen Lords» será la posibilidad de disfrutar de la aventura controlando al ejército que más nos guste. Cada facción posee unos objetivos propios que cumplir, que definen a su vez cada una de las misiones. Así que no todo consistirá en matar al enemigo. Un detalle que evita la reiteración y favorece la diversión.





SI HAY QUE IR, SE VA

UNA PRESENTACIÓN POR TODO LO ALTO. Para la presentación mundial de «Call of Duty2» Activision nos llevó, junto a periodistas de las cuatro esquinas del globo, a 15 kilómetros de la frontera entre Polonia y Lituania. ¿Por qué ahí? Pues porque ese es uno de los lugares más importantes en la historia de la 2ª Guerra Mundial. Nada menos que la Guarida del Lobo, el complejo de búnkeres que Hitler construyó como cuartel general y en los que incluso sufrió un atentado planeado por sus propios generales.

► **CON ALIADOS ASÍ...** ¿A que pensábais que la guerra era algo mucho más chungo? Claro, porque en la de verdad no contaban con "soldados" como éstas.

▲ **ANTE TODO, EL DEBER.** Porque hacer turismo está muy bien, pero nosotros hemos venido a jugar. Para ello contamos con una impresionante red de PCs de última generación.

Vive la Guerra en primera persona

CALL OF DUTY 2

De «Call of Duty 2» llevamos hablando desde hace mucho tiempo... y ya está bien de tanto hablar, ¿no os parece? Ahora lo que queremos es jugarlo hasta que nos salgan ampollas en las manos y si para poder hacerlo hay que irse a Polonia, pues oye, nos vamos y listo...

Si hay un juego que los aficionados a la acción estamos esperando con verdadera impaciencia ése es «Call of Duty 2». Por eso, cuando nos llegó una invitación para acudir a su presentación mundial, donde, además, íbamos a poder ponerle las manos encima e hincharnos a jugar, ¿qué íbamos a hacer nosotros, pobres mortales?... Pues liar el petate, coger las Biodraminas y marcharnos a Polonia, nada menos que a la Guarida del Lobo, el mismísimo cuartel general de Hitler en la Segunda Guerra Mundial.

Y, oye, resulta que el viaje ha merecido la pena, porque lo que Infinity está preparando es un verdadero juegazo, una dignísima continuación que amenaza con mejorar en todo el que parecía que era un juego insuperable. ¿Intrigado? Pues nada, carga tu MP-40 y apréstate a la batalla, que nos vamos a Polonia.

VOLVEMOS AL FRENTE

Cuando por fin pudimos "meterle mano" a «Call of Duty 2» lo primero que nos llamó la atención fue su novedoso sistema de campañas, que pueden ser jugadas de forma no lineal.

En total el juego incluirá cuatro campañas y, como en la anterior entrega de la serie, en cada una de ellas nos pondrá en la piel de un soldado diferente de los distintos ejércitos aliados. En concreto podremos participar en la defensa de Moscú y Stalingrado con el ejército soviético, en el frente africano con los ingleses, en dos campañas diferentes y, por último, en Europa de nuevo con los rangers americanos.

Lo especial del caso es que podremos elegir si queremos jugar estas campañas por separado, una detrás de otra, o bien jugar los diferentes escenarios tal y como se produjeron cronológicamente, saltando de una campaña a otra.

> **«Call of Duty 2» nos introduce en una Segunda Guerra Mundial tan real y vibrante como no habíamos visto nunca**

Esta libertad de elección, además, se extiende también a las propias misiones, en las que tendremos en muchas ocasiones libertad para resolver sus objetivos en el orden que queramos. Para que lo entendáis mejor: en una misión en concreto teníamos que acabar con cuatro cañones antiaéreos protegidos por soldados enemigos. Pues bien, la primera vez que jugamos la partida lo hicimos siguiendo el orden "lógico", o sea, empezando por el cañón más cercano. Sin embargo la segunda vez nos dijimos, "¿y si lo hacemos al revés?" Así que empezamos atacando el cañón que estaba más lejos. Pues bien, no sólo nuestro escuadrón se adaptó al cambio de planes perfectamente, sino que incluso los enemigos variaron su comportamiento y se desplazaron a su vez cubriendo nuestros movimientos. Vamos, que más realismo imposible.

LA GUERRA DE VERDAD

Y esto nos lleva directamente a otros dos aspectos fundamentales del juego. El primero de ellos es que en «Call of Duty 2» no habrá ninguna misión en la que tengamos que luchar "solos contra el mundo", en plan superhéroe. Lucharemos siempre en equipo, junto a un grupo de compañeros, como si esto fuera la guerra de verdad.

El segundo es que la inteligencia artificial ha sido mejora- ►►

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Infinity Ward/Activision**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Noviembre 2005**
- ***www.callofduty.com***

LAS CLAVES

- El realismo será la baza principal del juego, para ello se han ajustado numerosos aspectos sobre lo visto en el original.
- La libertad de acción será enorme y podremos elegir nuestro camino tanto en las campañas como dentro de cada misión.
- No habrá misiones en solitario. Siempre lucharemos acompañados por un escuadrón de aliados.
- El juego incluirá cuatro campañas con alrededor de 30 misiones.
- El acabado gráfico será excepcional y los sistemas de partículas, asombrosos.
- La inclusión de granadas de humo abrirá muchísimas posibilidades de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN

Decidirás el curso de la guerra. Estamos convencidos, este juego va a marcar una época.



▲ **¡SENTIRÁS LA GUERRA!** El realismo del juego, cuidado hasta el mínmo detalle, nos introducirá de lleno en la crudeza de la Segunda Guerra Mundial.



▲ **ALIADOS CONTRA EL HORROR.** Nos meteremos en la piel de soldados de tres de los ejércitos aliados: rusos, americanos e ingleses.



▲ **¡DISPARA A LA CABEZA!** La barra de vida será sustituida por un sistema de puntos vitales. Un disparo en la cabeza o en el tronco y estás muerto.



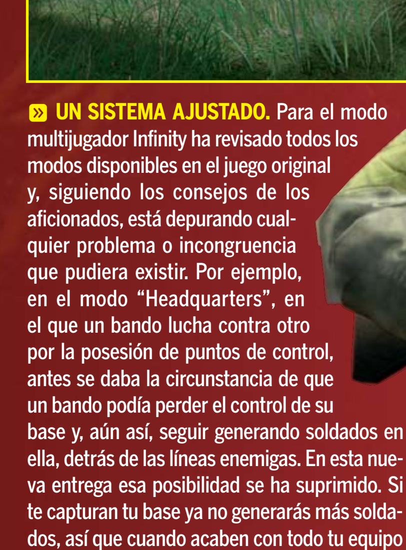
▲ **HACE FRÍO, ¿EH?** La ambientación del juego promete ser excepcional. Casi podremos sentir el viento ruso sobre la cara...



▲ **ALLÁ VAMOS DE NUEVO.** No importa las veces que lo hayamos jugado ya, el Desembarco de Normandía es una misión que no puede faltar en un juego de la Segunda Guerra Mundial que se precie.

▲ **¿POR DÓNDE TIRAMOS, SARGENTO?** Dentro de cada misión tendremos libertad total para decidir en qué orden nos queremos enfrentar a los diferentes objetivos.

ESCARAMUZAS ONLINE



UN SISTEMA AJUSTADO. Para el modo multijugador Infinity ha revisado todos los modos disponibles en el juego original y, siguiendo los consejos de los aficionados, está depurando cualquier problema o incongruencia que pudiera existir. Por ejemplo, en el modo "Headquarters", en el que un bando lucha contra otro por la posesión de puntos de control, antes se daba la circunstancia de que un bando podía perder el control de su base y, aún así, seguir generando soldados en ella, detrás de las líneas enemigas. En esta nueva entrega esa posibilidad se ha suprimido. Si te capturan tu base ya no generarás más soldados, así que cuando acaben con todo tu equipo perderás la partida. Mucho más realista, ¿no?

►► da notablemente. De hecho, tendríais que haber visto cómo los enemigos se dedicaban a cubrirse los unos a los otros, utilizando diferentes tácticas para emboscarnos y rodearnos. Afortunadamente, nuestros compañeros también tienen una inteligencia similar pero, aún así, el desafío es considerable.

Un nivel de desafío que será todavía mayor, además, por la desaparición de la clásica barra de vida que, al parecer, se ha suprimido para evitar situaciones poco realistas –como un jugador retrocediendo medio mapa hasta llegar a un botiquín–. Tal y como pudimos comprobar en nuestras propias carnes, en «Call of Duty 2» los disparos en la cabeza o en el tronco son mortales de necesidad. El resto de heridas, eso sí, nos ralentizan durante unos instantes pero, pasados estos, podemos seguir jugando con toda normalidad.

TECNOLOGÍA DEL FUTURO

Seguimos jugando y se acerca el presidente de Infinity, Grant Collier, y nos insiste en que no dejemos de probar las nuevas granadas de humo. Pues vaya cosa, ¿o no? Total, que tiramos una y... oye, ¡si no se ve un pimiento!, ¡si



▲ **¡¿MANDE LO QUÉ?!** Si las imágenes del juego te parecen impresionantes, ¿qué os podemos contar del sonido? Pues que en escenas como ésta el estruendo es tan salvaje que, literalmente, nos quedamos sordos durante cinco minutos.





▲ **COGE TU MAUSER, SOLDADO.** Todas las armas del juego serán réplicas exactas de sus contrapartidas reales, en su aspecto y en su comportamiento.



▲ **ATENCIÓN POR EL DETALLE.** El nuevo motor gráfico que han desarrollado los chicos de Infinity es sencillamente espectacular. Gacias al mismo el nivel de detalle en todos los modelos de personajes será increíble.



▲ **TRABAJO EN EQUIPO.** La elevada inteligencia artificial que demuestran tus compañeros te permitirá desarrollar muchas tácticas de grupo.

«Call of Duty 2» nos ofrecerá libertad de acción, pues serán nuestras decisiones las que marquen el rumbo de la partida

parece humo de verdad! Y, claro, si nosotros no vemos a los enemigos, estos tampoco nos deben ver a nosotros, ¿verdad? Pues mira, parece mentira que una cosa tan sencilla cambie tan sustancialmente el juego, pero el caso es que sus posibilidades son enormes.

Claro, que detrás de esta apariencia tan sencilla se esconde un motor gráfico sencillamente espectacular que hace uso de todos los efectos visuales de última generación. En concreto su manejo de los sistemas de partículas es especialmente prometedor, o al menos eso nos pareció después de ver las mencionadas granadas de humo o unas espectaculares tormentas de arena en África.

CONFLICTO MUNDIAL

Siguiente fase de la presentación, las partidas multijugador. Se trataba, claro, de "patearles el ▶▶

UN ENEMIGO A TU ALTURA





INTELIGENCIA ¿ARTIFICIAL? Pues cualquiera lo diría, porque hacía tiempo que nos enfrentábamos a unos enemigos tan "espabilados" como los de «Call of Duty 2». Se acabó eso del enemigo que se dirige hacia ti a pecho descubierto, que parece que va diciendo "pégame un tiro". Ahora los nazis buscan refugio tras los diferentes elementos del escenario, igual que tú, y se cubren unos a otros con sus disparos, para que no puedas tener un blanco fácil en ningún momento. ¡Impresionante!



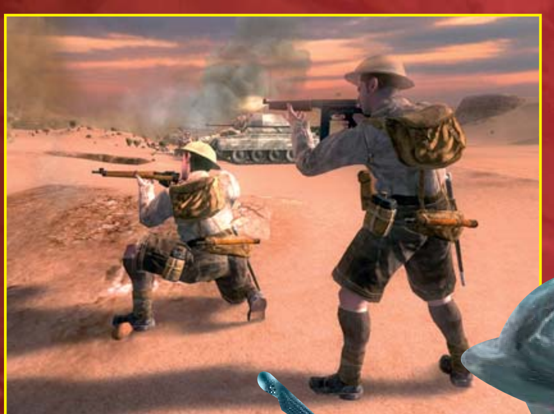
▲ VIEJOS CONOCIDOS. El modo multijugador incluirá un montón de mapas nuevos, pero también los cuatro escenarios más populares del juego original.



▲ PONTE AL VOLANTE. En algunas misiones tendremos que pilotar algún vehículo, sobre todo tanques, aunque la mayor parte del tiempo nos limitaremos a montar como pasajeros mientras disparamos desde su interior.

DE EUROPA A ÁFRICA





ELIGE TU CAMINO. Una de las novedades más interesantes es que podremos elegir nuestro camino a través de las cuatro campañas. La acción comienza en 1941, en la campaña rusa, pero tras completar la primera misión se desbloqueará el año 1942. A partir de ahí podrás elegir entre seguir jugando como un soldado ruso o bien abrir la siguiente campaña y jugar una misión con los ingleses.

POR FIN, ÁFRICA. Uno de los grandes escenarios de la Guerra que pasó casi de refilón en el juego original fue el teatro africano. En «Call of Duty 2» se subsanará este vacío, pues podremos participar en dos campañas completas ambientadas en ese continente. En la primera tomaremos el papel de un sargento perteneciente al 8º Ejército del General Montgomery y en la segunda el de un piloto de tanque de la 7ª División Acorazada, los célebres "Desert Rats".



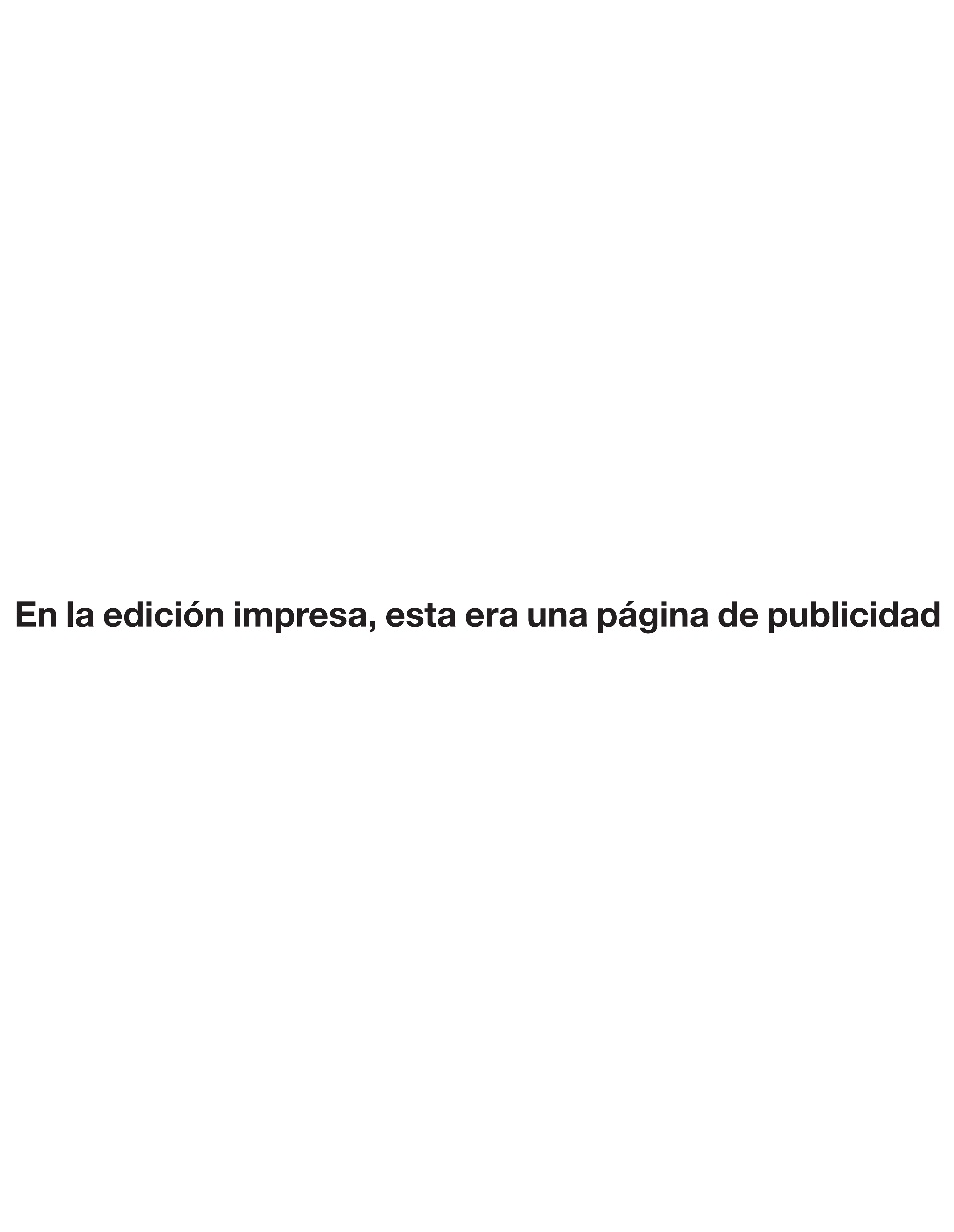
▲ APROVECHA LA COBERTURA. Las granadas de humo abren montones de posibilidades, tanto en el modo individual como en el multijugador, y es que su realismo es casi absoluto.

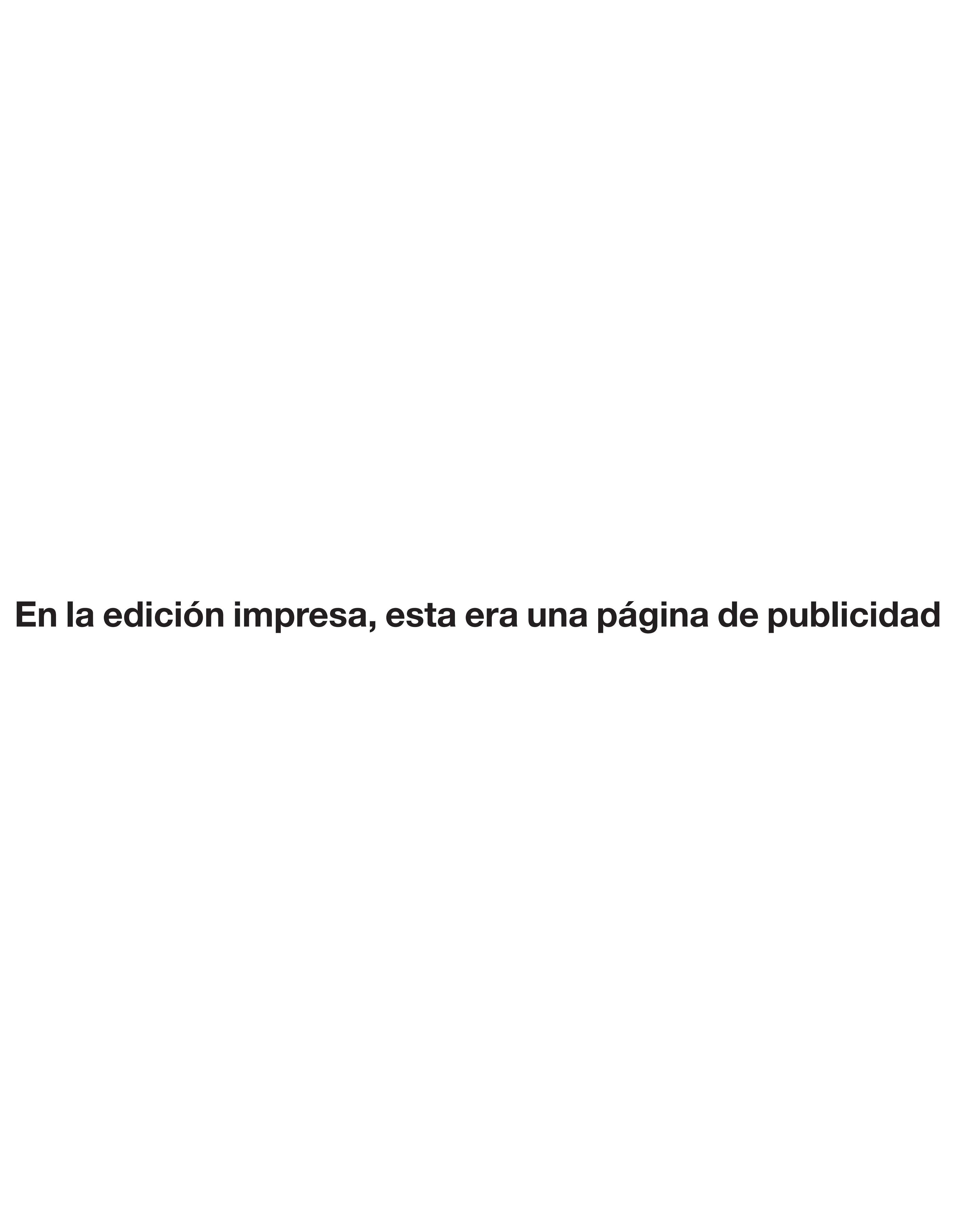
▶▶ culo" a los representantes de la prensa del sector de todo el mundo y, bueno, la verdad es que no se nos dio tan mal.

La cosa es que después de un buen rato de jugar descubrimos que aunque los modos de juego son básicamente muy similares, se han usado las sugerencias de los aficionados para ajustar multitud de detalles y hacerlos más realistas. Y, aunque todavía queda trabajo por hacer, os aseguramos que estos cambios ya se notan. Vamos, que si el multijugador del juego original fue una de sus características más destacadas, el de su continuación tiene todas las papeletas para hacer furor en la red.

Visitaremos los frentes de batalla africanos, con Rommel, Montgomery, los Afrika Korps y los Desert Rats

Y en realidad ésa es la conclusión después de jugar largo y tendido a «Call of Duty 2», que todavía quedan sin duda cosas por hacer pero que, de momento, la pinta que tiene es la de un juego llamado a causar sensación. La fecha para salir de dudas, el 4 de noviembre y, hasta entonces, aquí estamos nosotros para contaros cualquier novedad. ■ J.P.V.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.











La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 — **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 — **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.



50-69 — **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.



70-79 — **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.



80-89 — **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.



90-100 — **OBRA MAESTRA.** Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

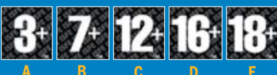


JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.









F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



Prepárate para sentir M.I.E.D.O.

F.E.A.R.
First Encounter Assault Recon

¿Así que dices que tu madre, con los rulos de la permanente y alzando el cuchillo de la carne es lo más terrorífico que has visto? Pues te vamos a presentar a una niña la mar de simpática... Acércate Alma, ven a conocer a este señor...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Monolith/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Octubre **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.whatisfear.com/es* Información en castellano con vídeos e imágenes. Buen diseño.

18+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Armas:** 11 (lanzamisiles, rifle de precisión, cañón de plasma, lanzador de estacas,...)
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** de 2 a 8
- **Modos multij.:** 8 (deathmatch y eliminación, con y sin "slow motion", y por equipos)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** no aplicable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,7 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** compatible Direct3D 64 MB
- **Conexión:** ADSL

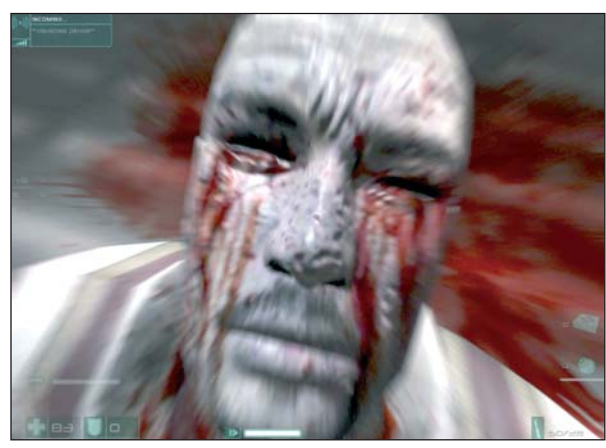
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT/Radeon X800 Pro
- **Conexión:** no aplicable



▲ Durante la aventura nos encontraremos con algunos supervivientes de la masacre que nos ayudan a desvelar el misterio que envuelve el guión.



▲ Algunos enemigos tienen poderes especiales y pueden desaparecer o moverse más rápido de lo normal, como el protagonista.



▲ En el transcurso del juego te vas a llevar unos cuantos sustos, así que si ves algo así aparecer frente a ti, no te alteres demasiado. Estás avisado.



▲ «F.E.A.R.» es, además de un explosivo juego de acción, una fantástica historia de terror en la que una niña misteriosa pone en jaque a un equipo entero de fuerzas especiales. ¿Podrás tú solo con ella?



▲ La violencia es muy elevada y hay hasta desmembraciones. Si no puedes beber alcohol, tampoco deberías jugar a «F.E.A.R.»...

Recordarás que hace poco te contábamos en exclusiva los secretos mejor guardados de «F.E.A.R.», el proyecto que con tanto esmero había mantenido oculto Monolith. Una vez más en Micromanía nos adelantamos para contarte cómo es uno de los mejores juegos que hemos visto jamás. Y sabemos que no puedes parar de leer para conocer los detalles, ¿o acaso tienes miedo?

UNA HISTORIA INQUIETANTE

No queremos desvelarte demasiado del argumento, ya que sería como estropearte una buena película. Tan sólo podemos confirmarte lo que ya habíamos adelantado: te ves las caras con un ejército de clones liderado por un misterioso personaje, Paxton Fettel, del que corren extraños rumores sobre canibalismo y superpoderes. Si la historia ya es inquietante, además tienes que descubrir quien demonios es Alma, una terrorífica niña que aparece y desaparece a voluntad, como por arte de magia. ¿Qué relación hay entre Fettel, Alma y tú mismo? Sólo llegando hasta el final lo descubrirás pero, claro, eso ya lo tendrás que hacer solo...

Acción brutal y terror del bueno, que ataca a las tripas y a la psique... ¡es increíble!

MIEDO EN PRIMERA PERSONA

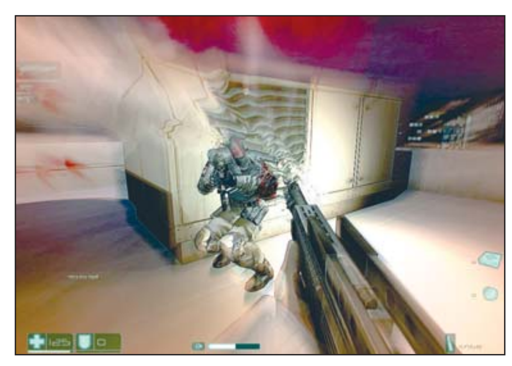
Explicar cómo se desarrolla «F.E.A.R.» es fácil y, a la vez, complicado. Es fácil porque si ya has jugado a «Half-Life 2», «Doom 3» o incluso «Max Payne 2», puedes hacerte una perfecta idea de lo que vas a encontrar: decenas de niveles repletos de enemigos a los que aniquilar a tiro limpio. Pero también es difícil porque «F.E.A.R.» es mucho más que eso. El jue- ▶▶

La referencia

Half-Life 2

- **En ambos el marco es la ciencia ficción,** pero en «F.E.A.R.» predomina el terror.
- **«Half-Life 2» tiene más escenarios** exteriores mientras «F.E.A.R.» se desarrolla casi por completo en interiores.
- **Ambos usan el motor físico «Havok 2»,** aunque los chicos de Monolith le han dado algunos retoques para adaptarlo al guión.





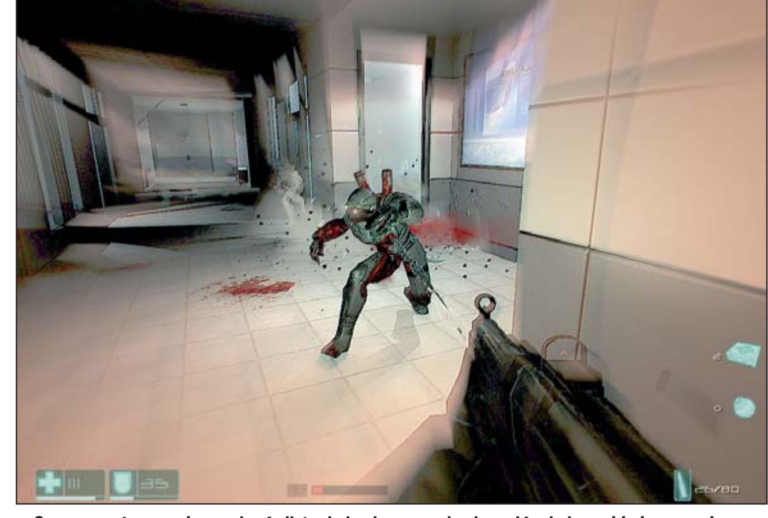
▲ Los efectos de las explosiones o de las balas con el efecto de "slow motion" –cámara lenta– son espectaculares.



▲ ¿Quién es Alma? ¿Por qué degusta Fettel carne humana? ¿Qué está sucediendo aquí? Hasta que no llegues al final del juego no te enterarás de lo que en realidad oculta el guión de «F.E.A.R.».



▲ Las armas en «F.E.A.R.» no son nada convencionales. El fusil antiblindaje, por ejemplo, no sólo atraviesa las protecciones sino que puede dejar clavados a los enemigos en el sitio. Literalmente.



▲ Seguramente escogieron al más listo de la clase para la clonación de los soldados enemigos. Por eso los muy puñeteros son tan escurridizos...

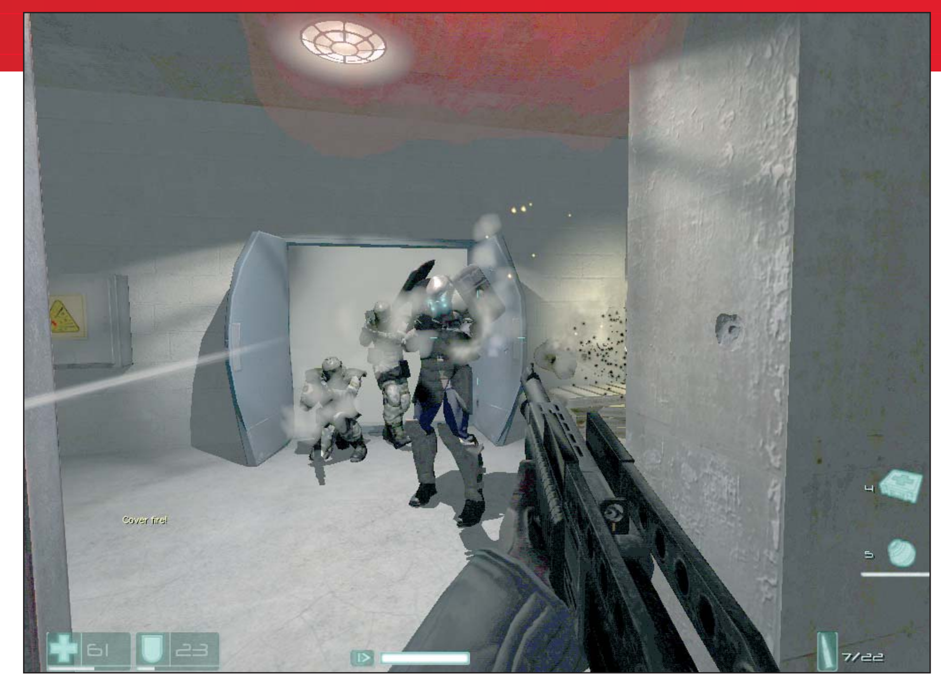
YO, CLON

UNA I.A. INMEJORABLE. Uno de los apartados más conseguidos es la Inteligencia Artificial de los enemigos. Hacen de todo para sobrevivir y actúan como comandos de verdad. Y llama la atención que no varíe con el nivel de dificultad. Así, el juego es igual de desafiante en cualquier nivel. La dificultad sólo incide en el daño que hacen los enemigos y en el que pueden recibir.

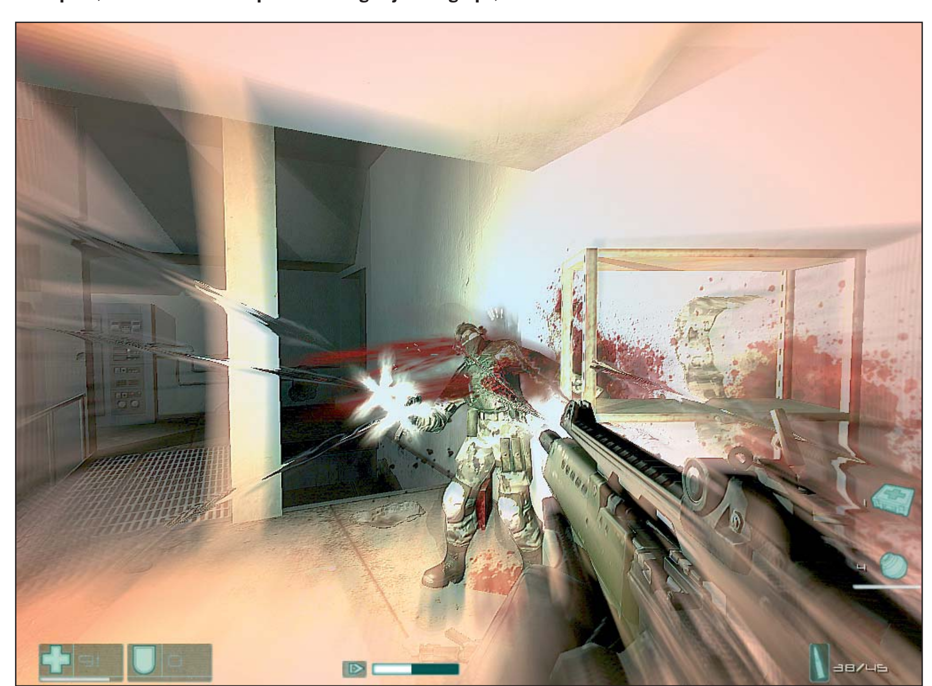
▶▶ go te maneja, te hace mirar a donde quiere, disparar a donde no hay nada y acelerar tu corazón con un simple sonido. Y no es broma. «F.E.A.R.» hace uso de múltiples efectos que te congelan la sangre, como sombras que aparecen detrás de ti sin ser proyectadas por ningún cuerpo o movimientos antinaturales que parecen sacados de una película japonesa de horror. Todo, para disfrutar de la acción más impresionante que puedas imaginar y de toda una peli de terror, de una sentada.

Pero la realidad es que, hablando de jugabilidad, «F.E.A.R.» no ha inventado casi nada. Ha cogido lo mejor de los mejores y lo ha aderezado con una historia y una atmósfera de miedo. Te mueves en primera persona y para hacer frente a semejantes fenómenos paranormales dispones de hasta 11 de las armas más sofisticadas, como un fusil de estacas –con permiso de «Painkiller»– que deja a los enemigos como cuadros –colgados– o un rifle de partículas que recuerda al railgun de «Quake 3». Para hacer frente a las hordas de clones que buscan tu pellejo también dispones de "súper reflejos" gracias a unos implantes cibernéticos, cuyo resultado es un efecto de tiempo bala al más puro estilo Matrix/«Max Payne». Por no hablar de Alma y su





▲ Los clones saben actuar como comandos, comunicándose entre sí y apoyándose y cubriendose las espaldas. Por si fuera poco, nos las tendremos que ver con algún jefe de grupo, armado hasta los dientes.



▲ La mayoría de los escenarios son interiores pero están repletos de todo tipo de detalles. Además, todos los elementos y objetos que veas se pueden mover y destrozar. ¡Vaya estropicio vas a armar!



▲ Tus habilidades van desde las más sofisticadas, como el "slow motion", hasta las más prácticas, como disparar asomado por una esquina.

Técnicamente es uno de los juegos más espectaculares que hayas visto. Su calidad gráfica es asombrosa

parecido con Samara, la espantosa niña fantasma de "The Ring".

¡UNA PASADA!

Técnicamente «F.E.A.R.» no sólo no tiene nada que envidiar a los grandes del género, sino que se podría decir lo contrario. Siempre se agradece poder ver el cuerpo y la sombra de tu personaje, pero esto no es nada comparado con los increíbles efectos de partículas que hacen que el fuego, las sombras o el humo jueguen un papel vital en la jugabilidad. Y los efectos sonoros no se quedan atrás: puedes escuchar el sonido de los casquillos contra el suelo o los latidos y la respiración de tu personaje. Y la I.A. está tan, tan por encima de lo visto hasta ahora que exige todo tipo de alabanzas. Y si después de pasarte la aventura te quedan ganas de más, tendrás el modo multijugador. Éste no estaba activo en la versión analizada, así que no podemos valorarlo, pero soportará hasta 8 jugadores en modos muy clásicos, con la posibilidad de utilizar la acción en cámara lenta. Pero, aun dejando esto a un lado, tienes que verlo para creerlo. «F.E.A.R.» está, sencillamente, más allá de cualquier otro juego. ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Doom 3
Otro gran juego para jugar con las luces apagadas, a solas y en la oscuridad de la noche...
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 98

• Max Payne 2
Si te gustan los tiroteos con el "tiempo bala" a tope, «Max Payne 2» es una buena elección.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95

UNOS EFECTOS ESPECIALES QUE SE MERECEN UN OSCAR





ES PURO ESPECTÁCULO. Desde el primer minuto de juego, «F.E.A.R.» es un espectáculo de balas silbando a tu alrededor, ondas expansivas visibles, chispas y cristales. El juego no procura ser realista, sino impresionante. Afirman que se han dejado influir por películas como "Terminator" o "La jungla de cristal" y, la verdad, se nota. Al igual que se nota la clara influencia de las películas de terror modernas. Si te ha gustado la historia de «F.E.A.R.» prueba a ver "Gothika", "The Ring" y su segunda parte, o "La Morada del Miedo", películas en las que el terror viene acompañado por figuras femeninas infantiles. Pero, a lo mejor, después no podrás dormir...

Nuestra Opinión

POR LA PUERTA GRANDE. *Un referente a seguir en la acción, a partir de hoy. Su apartado técnico y una increíble IA se combinan a la perfección para desarrollar un guión fabuloso. Deja muy alto el listón en el género.*



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Todo: la historia, la inteligencia artificial, los escenarios, los gráficos, el sonido, las armas... ¡Todo!
- El comportamiento de los enemigos es increíble. Y la ambientación, también.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La variedad de enemigos parece algo escasa... pero, claro, ¡son clones, no los iban a hacer diferentes!

MODO INDIVIDUAL

▶ **ACCIÓN DE MIEDO.** *Una historia que, entre susto y susto, te mete en medio de tiroteos a cámara lenta contra los enemigos más astutos que hayas visto.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **¿CÓMO SERÁ?** *En la versión analizada aún no estaba operativo, pero los modos de juego serán, en teoría, lo más estándar: deathmatch y poco más.*



Un dios para todo

Black & White 2

Cuando en la agencia de trabajo divino te ofrecieron ser el dios de los griegos, nadie te dijo que estaban al borde de la extinción ni que la criatura que creaste para ellos se zampase los aldeanos. Bueno, si tienes éxito seguro que te ascienden al Olimpo. Mientras tanto, créetelo... ¡eres dios!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Lionhead/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 18 de octubre **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *www.lionhead.com/bw2/* Diseño sobrio pero con una espectacular galería de imágenes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Criaturas jugables:** 4 (León, lobo, vaca y mono)
- **Construcciones:** Más de 60 tipos distintos.
- **Número de islas:** 11
- **Civilizaciones:** 5.
- **Milagros:** 6.
- **Multijugador:** No.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



▲ La conquista por la fuerza de un poblado puede resolverse de un plumazo atacando su edificio principal, pero no siempre interesa ser tan expeditivo.



▲ En el juego hay tres recursos: el grano, los minerales y la madera. Cuanto más verdes sean las zonas de cultivo, más alimentos tendrá tu pueblo.



▲ ¡Vaya! Tu criatura está a punto de merendarse a un aldeano. ¿Vas a echarle un buen rapapolvo o te agradan tales demostraciones de poder?



▲ La mascota sigue siendo una parte importante y te podrá ayudar tanto como tú la quieras enseñar. Eso sí, ya no requiere una atención tan constante como en el primer juego, ahora debes emplear más tiempo en la estrategia.



▲ Los enfrentamientos entre criaturas, batallas con grandes ejércitos, milagros increíbles... «Black & White 2» tiene, a menudo, momentos espectaculares.

Black & White» puso a los "God Game" en la vanguardia del diseño de videojuegos. La excelente IA de la criatura y el alto nivel de interacción con el escenario eran geniales... pero no a todos les pareció tan brillante. Muchos se quejaron de la excesiva atención que se debía dedicar a la criatura y de las limitadas posibilidades de creación para la ciudad. Pues bien, en Lionhead escucharon las críticas y se pusieron manos a la obra para hacer el mejor «Black & White» posible. ¿Lo habrán conseguido?

EL MISMO ESTILO

Los primeros minutos de juego con «Black & White 2» pueden llevarte a engaño, ya que resultan tan sospechosamente parecidos a los de su primera entrega. De nuevo tu papel es el de un dios que debe ayudar a su pueblo a sobrevivir frente otras tribus. Empiezas de cero, en una isla con pocos habitantes y muchas ganas de mejorar y, sobre todo, con otros pueblos y dioses enemigos que intentarán hacerse con el dominio de la isla. Por tu parte cuentas con la posibilidad de hacer lo que te venga en gana con tu gente, ser bueno con ellos y ayudarles en lo que puedas, o bien todo lo contrario.

Tus acciones tendrán repercusión en la actitud de los habitantes respecto a su dios. Si por ejemplo coges un árbol y lo introduces en el almacén todos estarán agradecidos. Pero si por el contrario utilizas ▶▶

Construye un fuerte y poderoso pueblo griego y prepáralo para la batalla definitiva contra los malvados aztecas



La referencia

Black and White

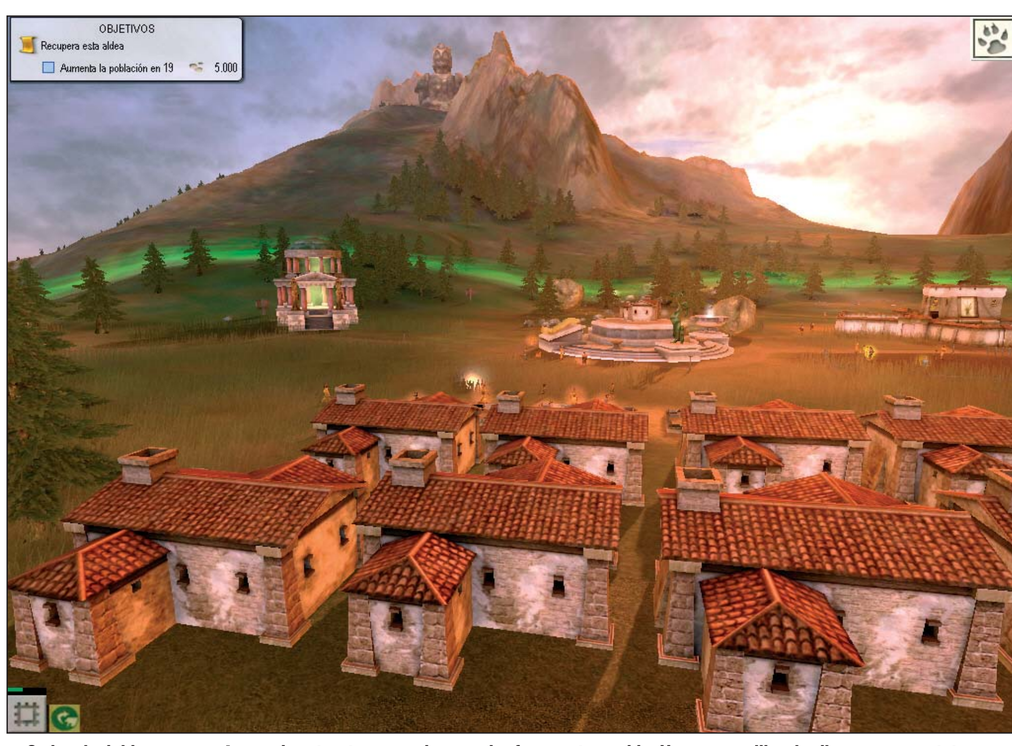
- **Ambos son juegos de estrategia** en los que nuestras acciones repercuten hacia el bien o hacia el mal en todos los aspectos.
- **En «Black & White 2» el apartado de construcción y gestión** del pueblo es infinitamente más completo, así como el enfoque bélico del juego.
- **La criatura de «B&W 2»** es mucho más inteligente y no requiere tanta atención.







▲ ¿Quieres saber cómo va tu gente? No tienes más que ir a la plaza central y poner la mano sobre el pergamino dorado.



▲ Se han incluido un gran número de estructuras con las que dar forma a tu pueblo. Hay casas, villas, jardines, pozos, estatuas, templos, armerías... Todas ellas se compran al conseguir más tributos. Al final podrás crear una ciudad iesplendorosa!



▲ Al igual que en el primer «Black & White» el entorno vuelve a ser un aspecto fundamental en el juego. Su grado de interacción no deja de sorprender.



▲ El aspecto de la criatura cambia según el trato y lo que le enseñemos. Si come mucho engordará, si se pelea con otra criatura mostrará sus cicatrices...

DIGNO DE LOS DIOSES



TODO POR EL TRIBUTO. Cada isla incluye una serie de objetivos iniciales y otros en forma de pergaminos, que una vez completados te proporcionarán una cantidad determinada de tributos. Los objetivos pueden ser bélicos, de producción o de conquista pacífica... Los tributos que obtienes puedes canjearlos por la compra de nuevas construcciones, mejoras para la criatura e, incluso, nuevos milagros.

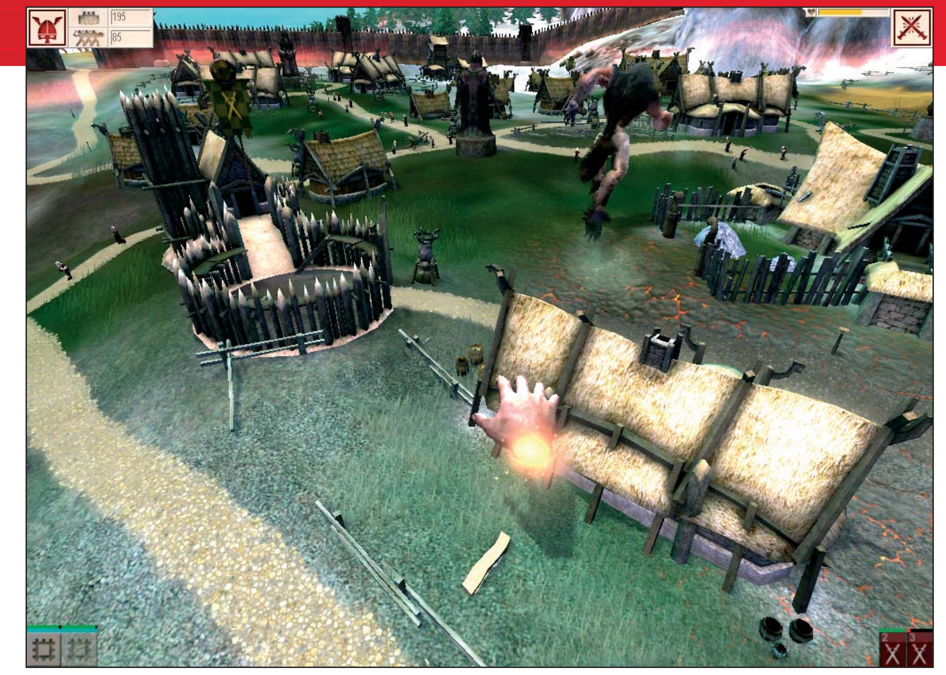
►► ese árbol para aniquilar a un par de individuos, los ciudadanos cogerán miedo y manifestarán su temor. En tu mano está cambiar de actitud o castigarles.

IDEAS PRESTADAS

A diferencia de lo que ocurría en «Black & White» ahora la gestión del pueblo es tan importante o más que la educación de la criatura. El bien y el mal siguen estando presentes, pero no sólo a través de las acciones que enseñes a tu mascota, sino también por la forma en diriges a tus fieles. Debes ocuparte de darles un hogar, proporcionarles lugares de culto, comunicar lo mejor posible los diferentes edificios, e incluso controlar la natalidad. Hay un montón de construcciones a tu disposición, como casas, armerías, templos, murallas, torres de defensas, etc.

La gestión del pueblo también pasa por cuidar y enseñar a la mascota. Mediante pequeños bocadillos, la criatura te preguntará sobre cómo reaccionar ante diferentes situaciones y será tu mano, –la sensación de poder es increíble– la que incline la balanza entre hacer el bien o el mal. Mediante los menús, en cualquier momento puedes acceder a todas las dudas que tenga tu criatura y decidir si premiarle o castigarle. Por último, también existen órdenes o conductas prefijadas con las que puedes mandarle que construya, consiga recursos para las arcas de tu pue-





▲ Lleva al pueblo griego a conquistar todas las islas y vengarte del azote azteca. Construye imponentes ciudades, ejércitos poderosos y desarrolla la criatura al gusto de tus necesidades. Ser un Dios es más divertido que nunca.



▲ Tu criatura también podrá aprender milagros impresionantes que empleará acorde con su naturaleza: brutales y despiadados si es maligna, o espléndidos y generosos si es bondadosa, pero siempre dignos de ver.



▲ Los pergaminos vuelven a ser una fuente inagotable de humor y, sobre todo, tributos. Cuantos más resuelvas, más crédito para mejorar tu pueblo.

La criatura sigue siendo crucial, pero la construcción, la gestión y la guerra cobran un mayor protagonismo

blo, ataque una zona, divierta a la población o bien que, simplemente, campe a su antojo.

¡ESPLENDOROSO!

No sólo la jugabilidad ha experimentado una evolución desde el original, también lo han hecho otras cosas, fundamentalmente en el apartado técnico: los gráficos, la IA, la física del mundo... El aspecto de cada isla es extraordinario, inmensas y con un detalle altísimo a todas las escalas. ¿Y qué decir de la criatura? Pues que además de bien hecha y graciosa, cuenta con una IA asombrosa. «Black & White 2» es de los pocos juegos en los que una técnica brillante está encaminada a potenciar la jugabilidad, porque ¿qué sería de este juego sin una IA tan fantástica? Pues probablemente un juego de estrategia más. Afortunadamente «Black & White 2» es mucho más que eso: una obra de arte que une la estrategia de gestión con la simulación de un ser vivo, tu criatura. No tiene multijugador, cierto... pero con la tremenda campaña individual y sus múltiples novedades quedarás muy, pero que muy satisfecho. Tanto como un dios. ■ J.M.H.

LA MANO QUE TODO LO PUEDE

MINIJUEGOS INTERCALADOS. Al igual que en «B&W 2», puedes dar todas tus órdenes mediante la mano virtual. Es un mecanismo al que cuesta habituarse ya que al principio. Afortunadamente te acostumbrarás en un periquete y resulta más cómodo y eficaz de lo que en un principio parece.



ICONOS Y MENÚS. Aparte de la mano, también se han incluido iconos en la pantalla que te dan acceso a menús de gestión, construcción, estado de la criatura, milagros, etc. La información que se ofrece en la pantalla es muy completa y se incluyen atajos del teclado para agilizar el juego cuando ya controles...



Alternativas



- ***Sim City 4***
  Construye una ciudad y atiende a sus demandas en uno de los grandes de la estrategia.
  ▶ Más inf. MM 97 ▶ Nota: 87
- ***Age of Mythology***
  La mejor estrategia en tiempo real con recursos, luchas épicas y, también, dioses.
  ▶ Más inf. MM 95 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

***¡TODOPODEROSO!* Haz de tu pueblo una civilización próspera y ayúdale a salir victorioso contra los aztecas con la ayuda divina de tus milagros y de tu criatura. Si al primero le faltaba algo, su continuación te lo va a dar todo.**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- En tus manos está el destino de tu pueblo, la gestión, la guerra...
- La criatura es muy inteligente.
- La libertad de acción es total.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A veces la "mano virtual" no es demasiado precisa.
- Algunos efectos de sonido, como los latidos, se hacen un tanto pesados.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***MÁS COMPLETO.* La nueva faceta bélica y de gestión y las mejoras incluidas en el interfaz son definitivas. ¡Es el mejor "god-game" del momento!**

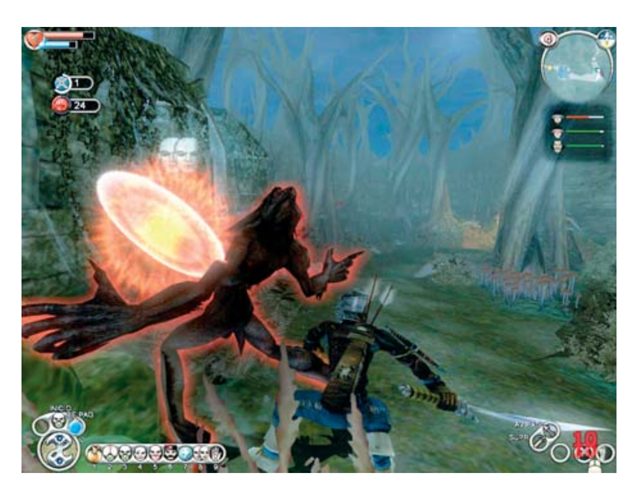


JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Hasta la sepultura

Fable. The Lost Chapters

La vida de un héroe o un villano rara vez es larga y próspera, pero por lo que hemos aprendido con este juego puede ser muy agitada y, sobretodo, muy, muy divertida...



▲ **Los enemigos provienen de leyendas europeas, así que no esperes ver hombres-escorpión o zombies, pero sí ninfas, goblins y hombres-lobo...**

En las películas o en los videojuegos estamos acostumbrados a seguir las aventuras de héroes musculosos en la plenitud de su vida. Pero esos héroes alguna vez fueron niños y, dentro de unos años, serán unos ancianos cascarrabias. Esa es la idea de «Fable. The Lost Chapters»: controlas a un crío al que debes guiar durante toda su vida, hasta que se hace viejo. Tendrás que tomar cientos de decisiones que le convertirán en un héroe o en un villano: robar dinero o ganártelo haciendo trabajos, atacar granjas indefensas o defenderlas, y otras muchas acciones en donde deberás decantarte por uno u otro bando.

AQUÍ JUEGAN TODOS

«Fable. The Lost Chapters» es un juego de rol "light" muy asequible, con una interfaz muy sencilla de manejar y un sistema de evolución del personaje básico, pero desafiante. Según cómo te enfrentes a los enemigos –pelea a espada, arco o hechizos– ganarás puntos que aumentan automáticamente atributos como la Fuerza, la Puntería o la Magia. Además, ganas

La referencia

Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith



- **En ambos puedes ser héroe o malvado,** pero en «Fable» se reflejan mejor las diferencias.
- **El combate en tiempo real de «Fable»** se contrapone a las peleas semiautomáticas de «Los Señores Sith».
- **En «Fable» casi siempre vas solo;** en «Caballeros» manejas varios personajes.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (16+)
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Big Blue Box/Lionhead
- **Distribuidor:** Microsoft **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Octubre 05 **PVP Rec.:** 49.95 €
- **Web:** ***www.fablegame.com.*** Videos, pantallas, minijuego y una activa comunidad. Interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 1
- **Número de regiones:** 9
- **Número de habilidades:** 25
- **Número de misiones:** Casi 100
- **Finales alternativos:** Sí
- **Salvar partida:** En cualquier lugar menos en misiones.
- **Editor de niveles:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,4 GHz, AMD Athlon a 1,6 GHz
- **RAM:** 1 GB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB
- **Conexión:** No requiere

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,4 GHz Windows XP
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,65 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB con soporte Shader 1.1.

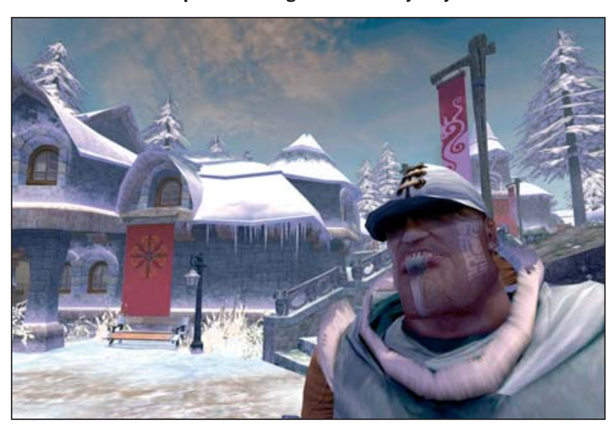
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



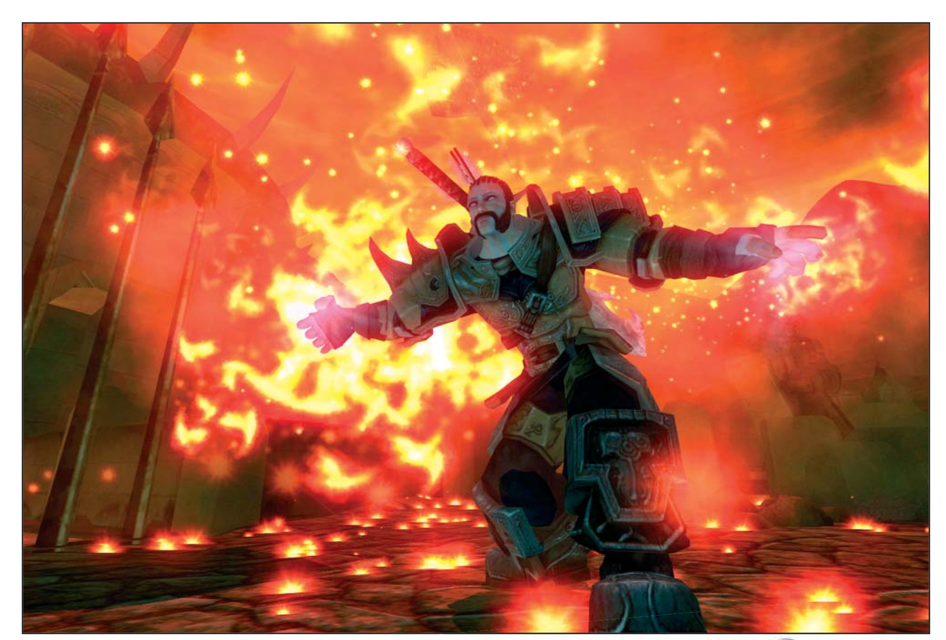
▲ Tu vida en «Fable» es como en la realidad: tus decisiones afectan al futuro. Según cómo juegues, conseguirás ser un hombre respetado o un villano infame. Y la interacción con los personajes también variará.



▲ Las técnicas de ataque del enemigo son muchas y muy variadas.



▲ La versión de PC incorpora una zona inédita: las regiones heladas.



▲ Puedes especializar a tu héroe en la magia, o mezclar habilidades de un guerrero y arquero. Lástima que no haya más profesiones...



▲ Podrás comprar para tu personaje su ropa, armadura, decidir su corte de pelo y diseñar tus propios tatuajes. Las cicatrices son gratis...

experiencia que puedes asignar a las habilidades que quieras. Los combates son en tiempo real, muy sencillos de llevar a cabo fijando el objetivo y disparando o bloqueando con los botones del ratón. El oficio de arquero es más complicado, ya que, a veces, cuesta apuntar y pierdes la posición del enemigo. Lo que menos nos gusta es el sistema para lanzar hechizos, que exige dejar apretada una tecla mientras los seleccionas con el ratón.

UN HÉROE A MEDIDA

Lo más divertido es comprobar cómo el niño se convierte en adulto. Todas tus elecciones se reflejan en el personaje: si peleas a espada se hará un bárbaro musculoso; si optas por el arco y el sigilo, será bajito y delgaducho. Si sigues el camino del bien, le aplaudirán cuando lo vean y le pedirán ayuda. Si te dedicas a asaltar granjas le saldrán cuernos y pondrán precio a su cabeza. Las diferencias no son sólo estéticas: ciertas misiones y personajes sólo aparecen en función de tu reputación. Esto es importante a la hora de ligar, pues hay mujeres a las que les van los "metrosexuales" mientras otras prefieren a los "chicos malos"... Y es que uno de los objetivos secundarios del juego es echarse novia, casarse, tener hijos y comprar propiedades. ¡Real como la vida misma!

HAZ LO QUE QUIERAS

«Fable» prometió ser un juego no lineal con múltiples alternativas y finales diferentes. Y lo es... con ►►

Manejas a un héroe desde que es niño hasta que muere de viejo. De ti depende que sea un "cacho pan" o un malvado

LENGUAJE DE SIGNOS



USA LAS EXPRESIONES PARA RELACIONARTE. Según las acciones que realices ganas "expresiones" que usas con los personajes secundarios: guiñar un ojo, pose heroica, danza cosaca... pero también eructar, tirarse un pedo o rugir. Las más avanzadas incluyen el control mental o detener el tiempo. Son imprescindibles para ligar o cumplir ciertas misiones. Con ellas puedes ahuyentar a un enemigo, atemorizar a un guardia para que te deje entrar en una ciudad o reclutar seguidores para que te ayuden en los combates.



▲ Para abrir un cofre tendrás que encontrar tantas llaves como indique la tapa. ¡Conviértete en un héroe de provecho para acabar buscando llaves como un desesperado!



▲ Los efectos especiales son geniales. Cuando pelean dos magos las secuencias de combate se convierten en todo un espectáculo, digno de contemplarse.



▲ Bosques, cuevas, pantanos, castillos, océanos, desiertos helados... Prepárate a hacer turismo a lo grande, porque el mundo de «Fable» tiene de todo y variado. No te vas a aburrir, no...

La libertad de acción no es total, pero siempre te encuentras con varias formas de cumplir un mismo objetivo

▶▶ algunas limitaciones. Puedes tomar docenas de decisiones que influyen en tu guerrero, o en los aliados o enemigos que consigues, pero, muchas misiones, especialmente al principio, se centran en regiones específicas que no puedes abandonar hasta que no las completes. Además, Albion se divide en docenas de zonas independientes a veces reducidas a un camino y sus bordes, así que apenas puedes explorarlas y te ves obligado a enfrentarte a ciertos enemigos, aunque no quieras.

QUÉ BONITO ES VIAJAR

Lionhead ha realizado un estupendo trabajo artístico: las texturas tienen un elevado detalle y resulta una gozada pasear por los bosques y desiertos de Albion. Las ciudades son enormes y llenas de vida. A destacar los efectos especiales, que producen combates espectaculares. La música es épica y está acompañada de buenos efectos sonoros en 3D.

Si buscas rol entretenido, asequible y muy rejugable «Fable» garantiza muchas horas de juego, unas risas e incluso, por muy malvado que seas, una chica que se enamore de ti y te cuide de viejo. ¡Qué más se puede pedir! ■ **J.A.P.**

Alternativas



• ***The Bard's Tale***
El humor también es abundante, pero el componente rol es más complicado de manejar.
▶ Más inf. MM 127 ▶ Nota: 88

• ***Fahrenheit***
Si te gusta ver cómo influyen tus decisiones en los personajes, prueba esta estupenda aventura.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90

¿HASTA DÓNDE LLEGARÁS?





HÉROE DIPLOMADO. Si superas las pruebas del Gremio de Héroes, podrá aceptar las muy especiales... Misiones de Héroe. La mayoría se pueden completar desde un punto de vista "bueno" o "malo" y son muy variadas: atacar o defender poblados, encontrar todas las gallinas de una granja o resolver ciertos enigmas. Se seleccionan sobre un enorme mapa, en el Gremio.

RETOS OPCIONALES. Muchas de las asignaciones que recibes aceptan retos opcionales: combatir en calzoncillos, no recibir heridas, evitar que el enemigo robe mercancía... una especie de "bonus", vamos. Si cumples los retos consigues ganar dinero y experiencia adicional, pero si no lo haces, lo pierdes. ¡Piénsatelo bien antes de hacerte el valiente!

Nuestra Opinión

ROL AL ALCANCE DE TODOS. *Un juego muy atractivo, jugable y fácil de manejar, incluso si no eres un experto del género. Al final no es tan abierto como a priori parece, pero cumple con creces con lo que promete.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

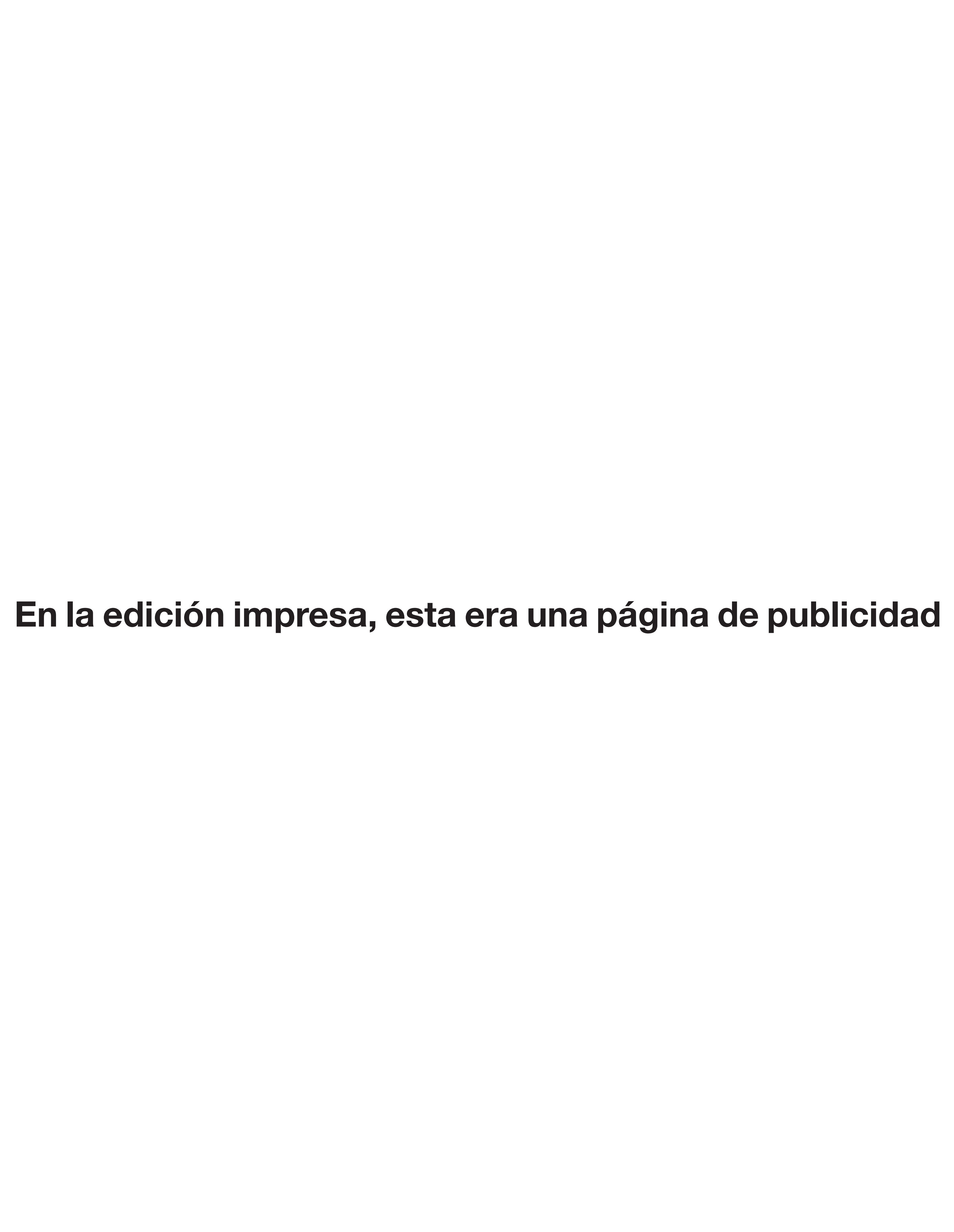
LO QUE NOS GUSTA
- Personalizar y ver crecer al héroe es toda una experiencia.
- Las misiones y situaciones alternativas son muy abundantes.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No se puede grabar en mitad de una misión (y no sabemos la razón...).
- ¿Por qué puedes personalizar al prota pero no hacer que sea una chica?

MODO INDIVIDUAL

▶***DIVERTIDO Y REJUGABLE.*** *Es muy fácil desarrollar el personaje y la variedad de posibilidades te animan a probar cosas diferentes en cada partida.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fútbol de tiralíneas

FIFA 06

En el fútbol el caso es discutir: que si el resultado, que si el espectáculo... Lo mejor es que decidas por ti mismo con el nuevo «FIFA» si vas a asegurar los tres puntos o a lucir el malabarismo "brasileiro".



▲ **Los cambios para oxigenar el juego y los pases largos son la clave para destrozar la presión a que te somete el contrario.**

Desde que «FIFA» debe pelear por imponerse en los simuladores de fútbol contra «Pro Evolution Soccer» parece que cada vez que nos llega una nueva entrega se piensa más en compararlos que en analizar sus virtudes y defectos. Nosotros vamos a seguir este segundo camino para que estés al loro de los "fichajes" estrella de «FIFA 2006».

Como la impaciencia es el síntoma habitual cuando le echamos el guante a un nuevo «FIFA» podemos saltar al césped sin más preámbulos con la opción de partido rápido. Para descubrir las novedades en el estilo de juego lo mejor es el modo entrenamiento, donde podemos disputar un partidillo o practicar el juego a balón parado. En el modo torneo encontramos competiciones completas como la liga LFP de primera y segunda división. Lástima que el calendario no coincida con el real, porque por lo demás todo en la inmensa base de datos del juego está calcado. Eso sí, falta la Liga de Campeones, pero podemos "organizarnos" una bastante exacta con el torneo personalizado. No falta tampoco el modo "manager" para dar rienda



La referencia

Pro Evolution Soccer 4



- **La experiencia de juego** es más abierta y realista en «Pro Evo Soccer 4».
- **«FIFA 06» dispone de más modos** de juego incluyendo un manager, sin olvidar un multijugador por Internet muy superior.
- **Aunque «Pro Evo 4»** tiene un toque más arcade, ambos cuentan con varios niveles de dificultad, para desafiar tanto a novatos como a expertos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** EA España **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49.95 €
- **Web:** ***www.fifa06.ea.com*** Muy completa, con secciones de comunidad, trucos, ayudas, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de equipos:** Más de 200 entre clubes y selecciones.
- **Número de ligas:** Más de 20.
- **Número de estadios:** 30, incluyendo el Calderón, Mestalla, Bernabéu y Camp Nou.
- **Modos de juego:** 6.
- **Multijugador:** Sí.

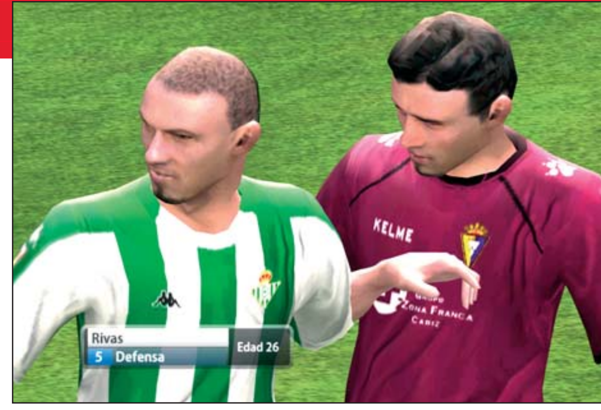
ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB DirectX9.0b
- **Conexión:** Módem 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 o Athlon64 a 2.8 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o superior
- **Conexión:** ADSL o Cable.



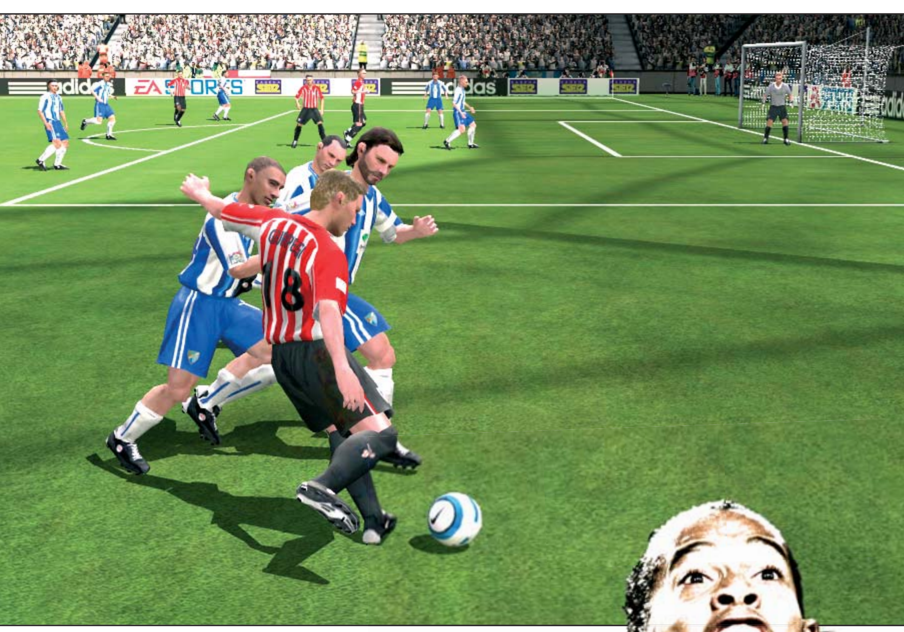
▲ El nuevo «FIFA» ofrece un fútbol más vistoso y estratégico que en anteriores ediciones, además de espectacular. Los nuevos movimientos, como la protección del balón para dar pases al hueco, te van a encantar.



▲ Mucho ojo, que la IA del rival también tiene su "temperamento" .



▲ La facilidad de los regates mejoran los quiebros en el uno contra uno.



▲ La IA ofensiva del rival ha mejorado notablemente respecto a anteriores ediciones. ¡Mucho ojo con los tiros a puerta desde fuera del área!



▲ El sistema de juego presenta algunas acciones embarulladas que pueden acabar entre las "jugadas tontas" de cada jornada.

suelta a nuestro espíritu de "jefazo" máximo de un club. No es tan profundo como un buen «Total Club Manager», pero tiene su aquel salir en la prensa, contratar a los patrocinadores, ojear el mercado de fichajes o mantener la moral de tus "niños". Por último, los desafíos son retos que conceden puntos para ir desbloqueando elementos de la tienda como futbolistas legendarios, equipaciones y hasta una cámara aérea.

PASE AL HUECO

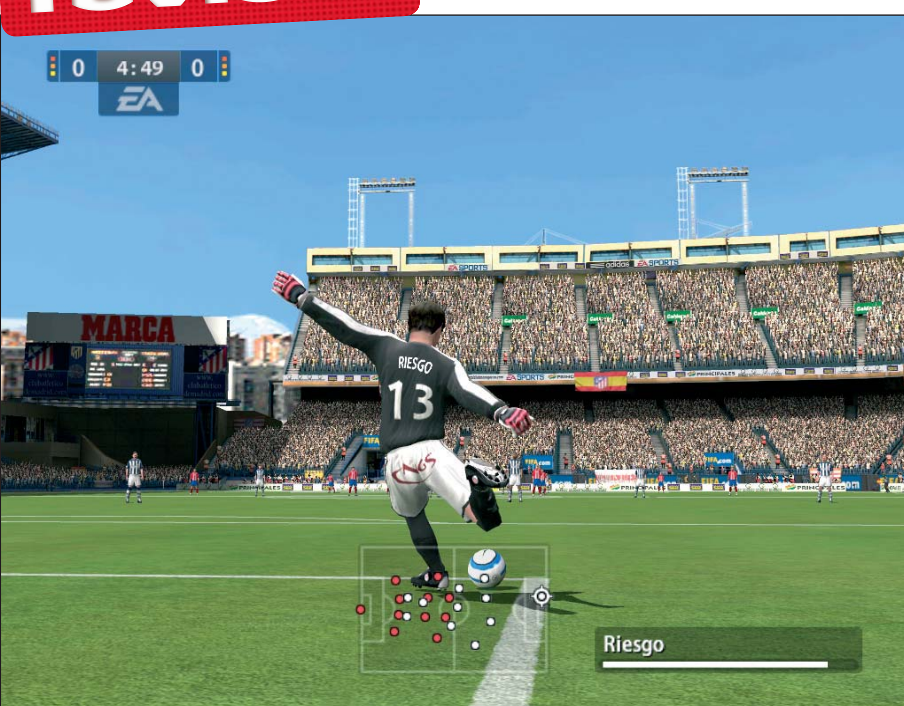
Justificar una nueva entrega ante los incondicionales de la serie pasa por mejorar la recreación del juego y en «FIFA 06» disponemos un nuevo movimiento de protección del balón para "templar" la jugada y esperar a que nos desdoblen por las bandas, recibamos apoyo o que al sufrir un dos contra uno sea fácil dar una asistencia al hueco. Te vas a hartar de dar pases a los espacios libres; rasos, elevados por encima de la defensa o en desplazamientos a las bandas. No hay ▶▶

El fútbol se hace puro espectáculo: controla el balón, alza la vista y abre el juego con pases largos al hueco

CREA AL JUGADOR PERFECTO



EL FÚTBOL, A TU MANERA. ¿Quieres incrementar la habilidad de Ayala para despejar de cabeza? ¿Te parece que se han quedado cortos en el juego al definir el nivel en el control de balón de Xavi? Pues con el editor integrado en «FIFA 06» puedes ajustar a la realidad –o a tu gusto, vamos– los puntos de habilidad de cualquier jugador en múltiples facetas del juego. Otro detalle importante es que gracias a él también tendrás siempre las plantillas al día siguiendo la gestión de traspasos y fichajes.



▲ Pues sí, los estadios son perfectamente reconocibles gracias a la calidad gráfica del juego. Seguro que a los seguidores del Atleti ya se os ha puesto una sonrisilla al ver esta espectacular imagen de "vuestra casa"...



▲ La moviola de las repeticiones con cámara libre permite dilucidar las jugadas más polémicas de cada partido.


▲ Siempre que pueda, la IA defensiva intentará dejarte en fuera de juego. ¡Adelántate a sus movimientos!



▲ Los grandes "cracks" de los equipos de primera son, sin duda, las estrellas del nuevo «FIFA».

EL BALÓN Y LA BATUTA




LA ESTRATEGIA es esencial. En cualquier momento puedes variar la táctica del equipo. Por ejemplo, puedes presionar la salida del balón del contrario o meterte atrás cuando están rondando el área o van a sacar una falta. Tras recuperar el esférico, sal al contraataque con paredes y abre el juego con los laterales subiendo la banda.

CADA EQUIPO TIENE VALORES PROPIOS de actitud como química de equipo, compenetración y moral que afectan a la respuesta física y a la precisión en el juego. Vamos, que si te dedicas a hacer continuos cambios en el once inicial desminuirás la compenetración, y si pierdes partidos o fallas un penalti la moral estará por los suelos. Ahí está el reto, construye un equipo que sea un bloque sólido.

Entrenador, capitán y mánager del equipo... no se puede pedir más control sobre el club de tus amores

▸▸ defensa que se te resista, máxime si también explotas el fútbol al primer toque con paredes y los regates para desbordar en los metros finales. Y hablando de encarar portería los disparos ya no son automáticos, puedes dirigirlos a la escuadra o a la base del palo controlando la potencia, el toque y la dirección.

En los aspectos audiovisuales apenas se ha variado el notable acabado gráfico de la anterior edición, aunque sí se ha aumentado el detalle y resolución de las camisetas, el balón, texturas del césped, etc. Hay animaciones geniales y muchas más repeticiones instantáneas de las mejores jugadas con más ángulos de cámara. Vamos, todo un lujo para meternos en los partidos como si fueran los de la tele, sin olvidar el estruendoso sonido del respetable y los comentarios de Manolo Lama.

A LA CONTRA

La nota final de «FIFA 06» se ve algo empañada porque la IA abusa de la protección del balón y la simulación acaba perdiendo realismo. Tampoco entendemos la razón de eliminar el juego “off the ball”, presente en las dos últimas entregas. También el juego en defensa es algo frustrante porque la velocidad de reacción de los jugadores que defienden es mucho más lenta que los movimientos de los atacantes, la presión cuerpo a cuerpo es poco efectiva y las entradas a ras acaban en falta con excesiva frecuencia. Ahí siguen algunos de los puntos más criticados de la serie, como una física muy "enlatada". Además, un elevado porcentaje de los balones en disputa y de rechaces van a parar a los pies del rival.

Son los fallos de siempre, sí, pero privan a «FIFA 06» de ser una obra maestra de la simulación deportiva y quedarse como una entrega que, aunque no defraudará en absoluto a sus seguidores, aún no acaba de dar en el clavo. ■ A.T.I.

Alternativas

- **Total Club Manager 2005**
  El complemento ideal de la serie FIFA para las tareas de gestión.
  ▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 90
- **Madden NFL 06**
  El fútbol americano en su máxima expresión. Fuerza, espectáculo a lo grande y mucha estrategia.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

FUTBOL MÁS CEREBRAL. Gracias a la protección del esférico, los pases en profundidad y el cambio de tácticas en tiempo real el juego es más atractivo que nunca. Date un festín de fútbol moderno, preciosista y efectivo.



LO QUE NOS GUSTA

- Fútbol más vistoso con juego en largo, profundidad y regates antológicos.
- Gran gestión táctica en tiempo real.
- Realismo en base de datos, jugadores y animaciones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Juego en defensa poco equilibrado.
- Física del balón y movimientos demasiado asistidos por la máquina.

MODO INDIVIDUAL

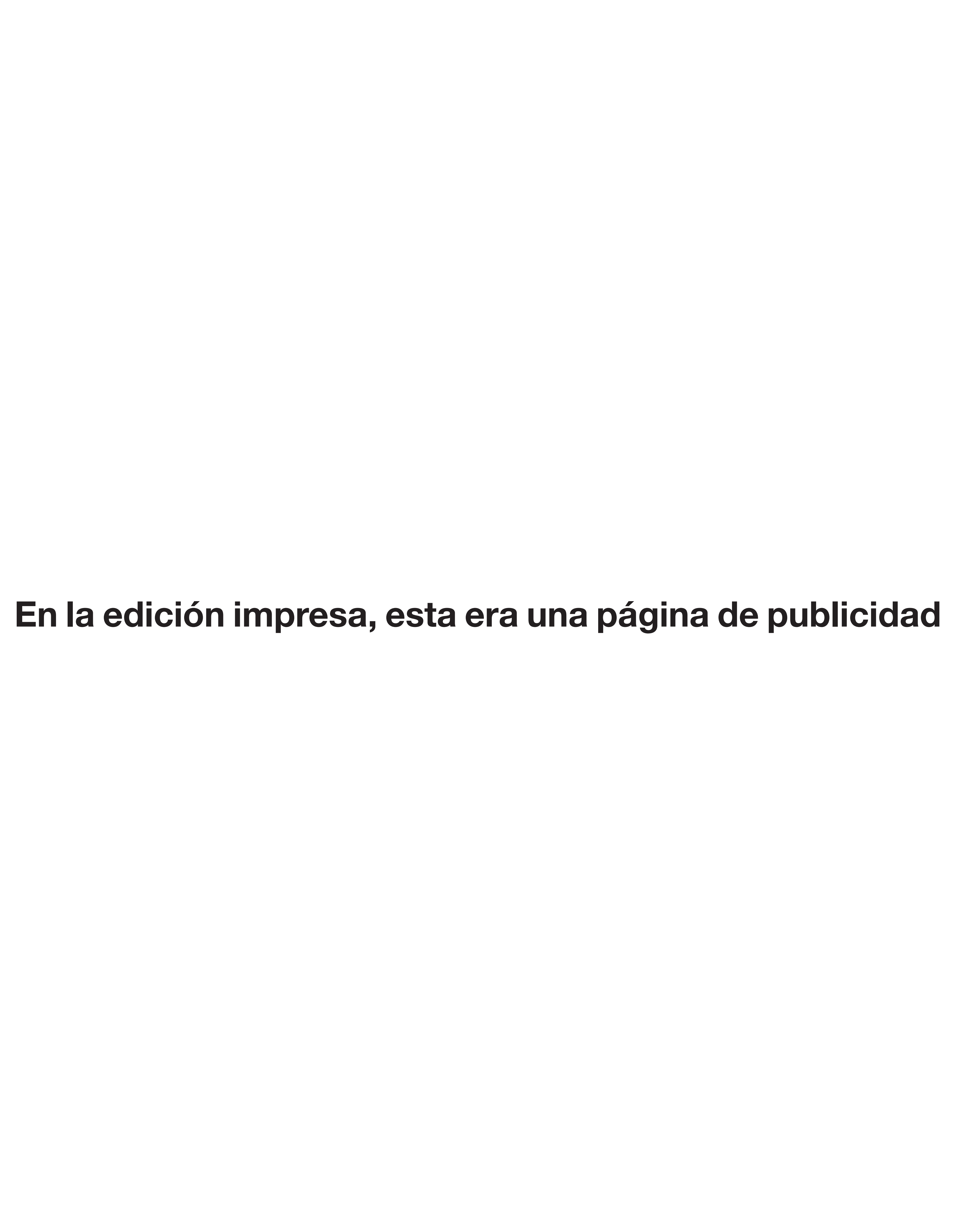
▶ **A TU GUSTO.** Juega en corto, al toque o abusando de las individualidades. El estilo lo decides tú. Y prepárate para una IA de máximo nivel.



MODO MULTIJUGADOR



▶ **EL PARTIDAZO.** En los servidores de EASO cada encuentro con un rival humano será el partido del siglo. ¡A ver quién mete goles más espectaculares!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Desde que oscurece, apetece

Noctámbulos

Expansión para Los Sims 2

La segunda expansión de «Los Sims 2» se ha propuesto que no pases ni un segundo más sin disfrutar de la marcha nocturna de la ciudad. ¡No más noches en casa con los sudokus! Sal a la calle y diviértete.



▲ **Algunas ya no saben qué hacer para llamar la atención en la pista. Y encima a ti se te van los ojos hacia cualquier fémina moviéndose...**

Venga, reconócelo. Desde que le echaste mano a «Los Sims 2» ya te imaginabas que sus abundantes opciones y novedades se irían ampliando progresivamente mediante expansiones, tal y como ocurriera con «Los Sims» y sus siete ampliaciones. Chico listo. Efectivamente, «Los Sims 2 Universitarios» apareció unos meses después del juego y lo hizo sorprendiendo positivamente: no se trataba tan sólo de un conjunto de objetos, personajes y lugares reunidos en torno a una temática, sino que se añadían cambios más jugosos, destacando entre ellos la aparición de una nueva etapa vital: la juventud.

HAY QUE VIVIR LA NOCHE

Y ahora, la historia se repite, «Los Sims 2 Noctámbulos» aporta muchas novedades y, algo importante, éstas se integran de maravilla en el juego principal. Algunas responden a peticiones que los aficionados reclamaban desde hacía tiempo, como la posibilidad de que tengas tu propio coche y te desplaces en el al centro urbano o al trabajo. Otras serán muy bien recibidas, como el

La referencia

Los Sims 2



- **«Noctámbulos» suma un puñado de posibilidades nuevas** a la interacción entre personajes del que es el simulador social por excelencia, haciéndolo aún más divertido.
- **Con esta expansión dispondrás de tu propio coche,** la nueva aspiración de "Placer" y el sistema de afinidades.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Simulador/Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Maxis
- **Distribuidor:** EA España **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.lossims.com* Información, descargas, comunidad, concursos... bastante activa.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modelos de coches:** 5
- **Afinidades:** 19
- **Aspiraciones nuevas:** 1
- **Lugares centro urbano:** 31
- **Objetos nuevos:** + 125
- **Editor:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3,6 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 Ultra 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Pon a prueba el nuevo sistema de afinidades y consigue citarte con ése sim que te atrae tanto. Pero no será fácil conseguir una cita con resultado "de ensueño" y tendrás que satisfacer todas sus expectativas.



▲ No todo va a ser baile, también están las reñidas timbas de póker.



▲ ¡Mira que sacar el viejo tema de los huevos fritos! ¿Así piensas ligar?



▲ Deberías de empezar a preocuparte por las relaciones sociales de tu sim. Este nuevo amigo... ¿no es un poco... vampiro?



▲ Cualquier sitio es bueno para hacer amigos. Incluso entre los cachitas del gimnasio, si es que dejan por un minuto de levantar mancuernas.

nuevo sistema de citas, las afinidades o la nueva aspiración.

Las primeras novedades te las encontrarás en el perfil de tu sim. A la hora de escoger una aspiración, verás que se ha añadido una nueva: "placer". Los sims que opten por seguir el camino de la buena vida buscan pasar las noches más locas y salvajes en el centro urbano, veladas íntimas y triunfales con su pareja, fiestas y diversión a todas horas... y evitan aquello que genere estrés o trabajo. Son caprichosos y volubles y cambian de gustos a menudo.

Ahora, a tu sim también le definen sus afinidades. Selecciona qué es aquello que "le pone" o "le corta" para detallar aún más su personalidad. Puedes hacer que caiga rendido ante un sim que lleve puesta una buena colonia o que odie el mal olor corporal. Si te gustan los gorditos, o las chicas con gafas, o los cachas... será más fácil "conectar" con un sim que tenga esas características.

¡DE MARCHA AL CENTRO!

Ya es hora de divertirse un poco. Súbete a tu nuevo coche y disfruta de todo lo que te ofrece el centro urbano. No estamos hablando de cuatro tiendas y dos bares ▶▶

Súbete a tu coche y vete al centro urbano: treinta y un lugares de ocio diferentes para la máxima diversión

¿ESTUDIAS O TRABAJAS?



HAY TRES MODOS DE CONSEGUIR UNA CITA. Si estás charlando con un Sim, puedes intentar que se produzca "química" entre ambos y comprobar su opinión sobre ti con la opción "¿Te gusta lo que ves?". Dependiendo de la afinidad que sienta por ti, averiguarás las cosas que "le ponen" o "le cortan" o, si quieres ser más práctico –y mezquino– el dinero que tiene. Cuando lo veas claro, pídele una cita cara a cara o por teléfono. También te queda la opción de usar un nuevo servicio: el de la gitana casamentera.





▲ Las cuatro de la madrugada, la fiesta se va apagando y todos piensan en irse a casa mientras tú y tu pareja desafináis en el karaoke ante la indiferencia del resto del grupo. Patético.



▲ Al final y tras algunos intentos fallidos y bastantes calabazas, conseguirás lo que te habías propuesto: vivir una escena romántica, tan llena de achuchones y besuqueos como ésta.



▲ La colonia no es barata, pero merece la pena. Así podrás hacer buen uso de la opción de acicalarte antes de iniciar el habitual ritual de apareamiento y evitar que el olor a sudor espante a cualquier posible pareja.

MEJOR VOY EN COCHE



ANTES DE COMPRAR UN COCHE, DEBES CONSTRUIR UN TRAMO DE CALZADA. Elige entre un utilitario descacharrado por 950 simoleones o un modelo superior, llegando hasta los 11.950 simoleones. Selecciónalo y descubre las opciones: dar una vuelta, cambiar dueño, ir en coche a un solar, instalar una alarma o sentarte. Enciende el estéreo y baila... ¡Que se enteren todos, ya estás motorizado!

El nuevo sistema de afinidades añade a tu personaje filias y fobias que influirán en tus relaciones

▶▶ sino de 31 establecimientos. La oferta es muy variada, incluyendo balnearios, boleras, restaurantes, tiendas, discotecas, karaokes... tardarás bastante en conocer con detalle toda la oferta de ocio.

No todo es divertirse, hay que conocer a otros sims. Si en lugar de acudir al centro con una cita previamente concertada prefieres buscar en el bar de moda, siéntate en la barra y echa un vistazo al personal. Antes de "atacar", conoce las probabilidades de éxito sabiendo la atracción que sientes y sienten respecto a ti la gente del local, basada en la afinidad, la personalidad y las aspiraciones.

Durante la cita aparecerá un nuevo medidor. Cada vez que consigues que tu pareja se divierta, crece. Pero tienes un tiempo asignado, así que espabílate. Si las cosas salen bien, en citas posteriores se te concederá más tiempo. Eso sí, terminar una cita con la calificación de "excelente" o de "ensueño" te será bastante complicado.

Hay mucho más: los vampiros, las pociones de amor, las salidas en pandilla... un montón de horas de diversión para añadir a «Los Sims 2». En eso consiste una expansión, ¿no? ■ T.G.G.

Alternativas



- **Playboy The Mansion**
  Una mezcla entre «Los Sims» y un tycoon, con toda la salsa de vivir la vida de Hugh Hefner
  ▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 80
- **Singles 2 ¿Tres son multitud?**
  Subido de tono y con picardía, pero más corto en posibilidades.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 77

Nuestra Opinión

***MISION CUMPLIDA.** Como expansión, «Los Sims 2 Noctámbulos» no decepcionará a sus jugadores. Muchas novedades de distinta importancia, pero siempre con la calidad y diversión que todos esperábamos.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Mejora y amplía en gran medida lo que, ya de por sí, es un gran juego.
- Los personajes extravagantes y los toques de humor.

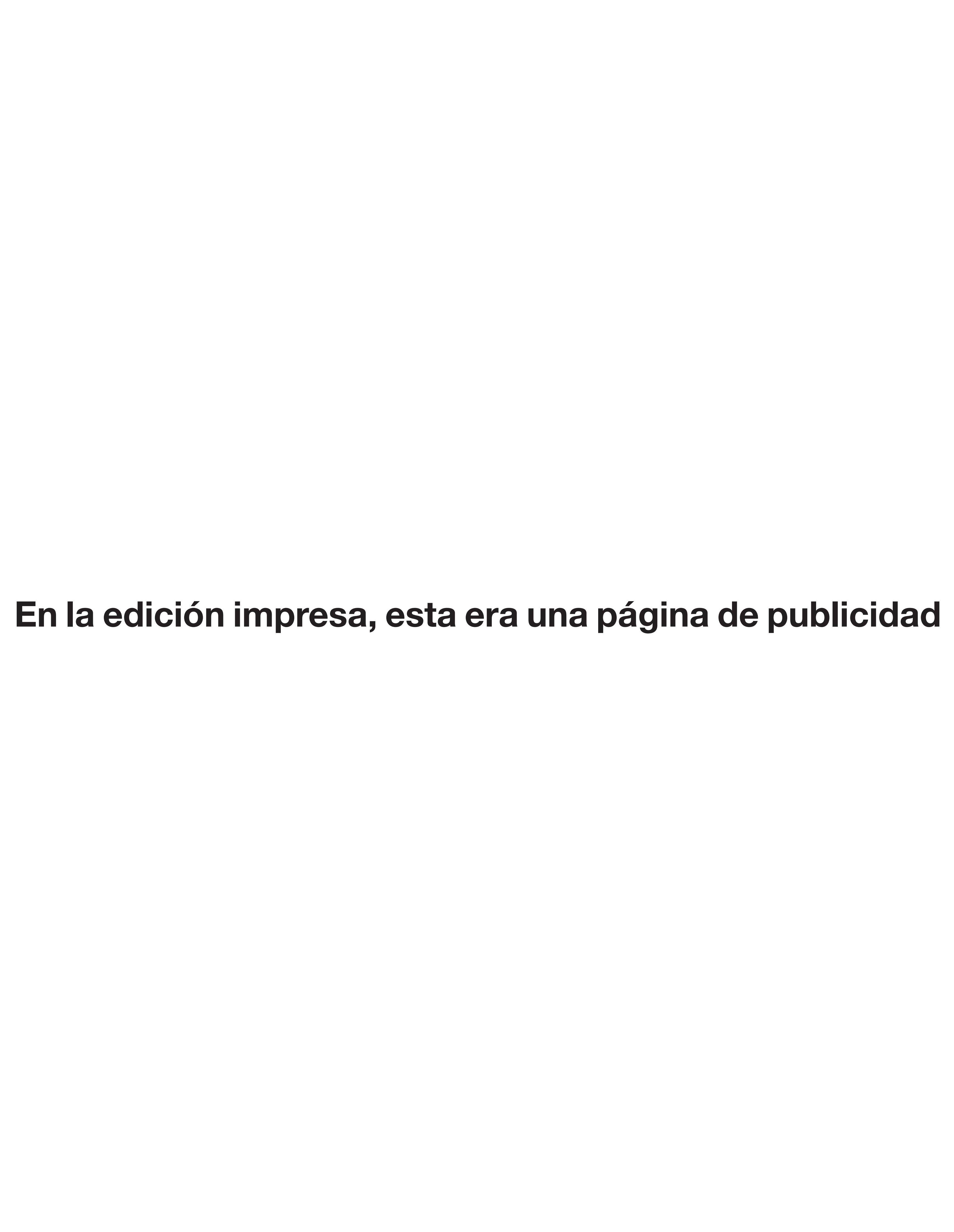
LO QUE NO NOS GUSTA

- Que las mejoras para nuestros sims tengan que venir por entregas.
- Nunca tenemos bastante, queremos más cambios y más trascendentes.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **LO BUENO, SI LARGO...** dos veces bueno. «Noctámbulos» mejora y añade. Si te gusta el original, imagínate cómo será con más novedades.*

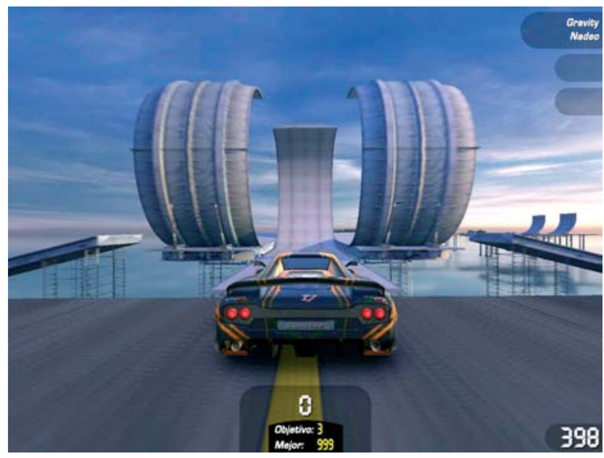



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Carreras de vértigo

Trackmania Sunrise

¿A quien no le gustan las montañas rusas, los coches deportivos o el Scalextric? Pues nada, lo metes todo junto en una batidora y... ¿qué sale? ¡Trackmania Sunrise!



▲ **Desafía a lo imposible: loopings, saltos y velocidades de infarto es lo menos que puedes encontrar en este vertiginoso y original juego de coches.**

Hace poco más de un año «Trackmanía» sorprendió tanto por originalidad como por calidad, ya que no sólo reunía cientos de circuitos frenéticos llenos de loopings, peraltes y saltos, sino que además podíamos dar forma a nuestras propias locuras en forma de circuitos. El esquema se repite en «Trackmania Sunrise» pero con muchas novedades.

EL RELOJ ES TU ENEMIGO

Lo que más llama la atención en «Trackmania Sunrise» es la ausencia de contrincantes –¿se habrán echado atrás al ver los circuitos?–, así que no nos queda otra que correr contra el reloj. Para progresar en cada uno de los cuatro modos de juego –carrera, plataformas, puzzle y loco– hay que ir batiendo los mejores récords de cada pista, por riguroso orden. Cada modo está dividido en varias series, y cada serie en varios desafíos. Un desafío es, básicamente, un circuito enrevesado en el que hay que ser tan rápido como hábil para conseguir, al menos, una medalla de plata que nos permita desbloquear el siguiente. Cada de-



Need for Speed Underground 2



- ▶ **«Underground 2» apuesta por el realismo** mientras que en «Trackmania Sunrise» los circuitos son demasiado vertiginosos para ser reales.
- ▶ **En «Trackmanía Sunrise» tenemos libertad total** para diseñar circuitos a nuestra medida, mientras que en "NFSU2" lo que se tunea son los vehículos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (3+)
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (Textos)
- **Estudio/Compañía:** Nadeo
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** ***www.trackmaniasunrise.com.*** En inglés, con buenos foros y una comunidad muy activa.

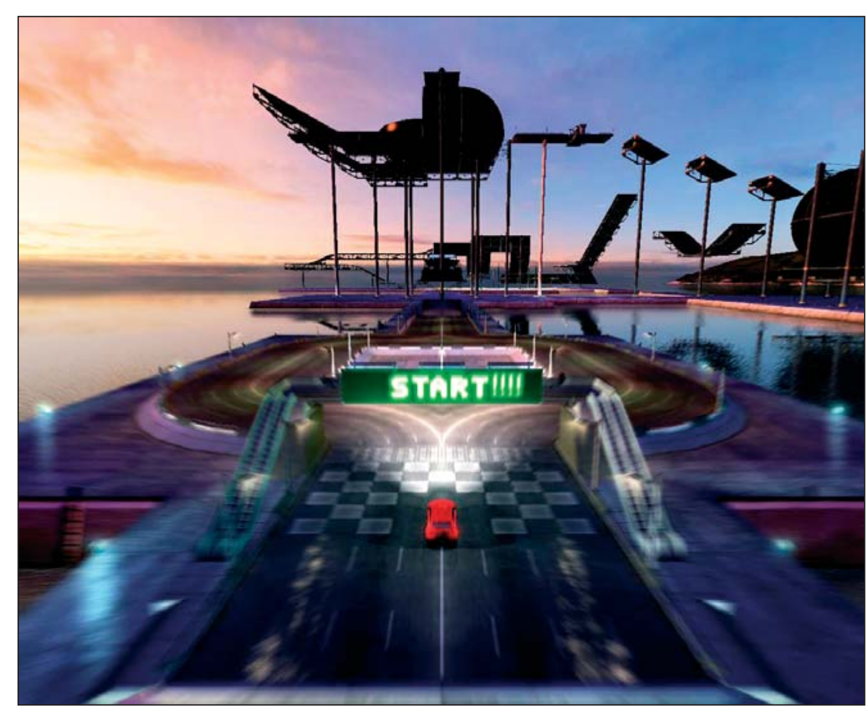
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** de 1 a 25
- **Modos de Juego:** 4 (Carrera, Plataforma, Puzzle y Loco)
- **Desafíos:** Más de 100
- **Editores:** De circuitos, de fantasmas, de campañas y de pintura en vehículos.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ El regreso de «Trackmania» se produce a lo grande, con más vehículos, modos de juego, posibilidades en la edición de circuitos y una diversión a prueba de bombas.



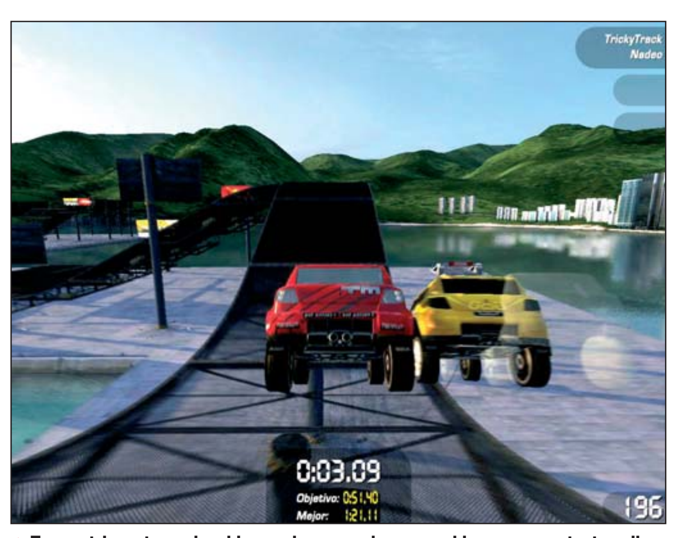
▲ El tuning no ha llegado a «Trackmania», pero podemos pintar las carrocerías para fardar de coche.



▲ Como en el primer «Trackmania», el editor de circuitos es el rey indiscutible del conjunto.



▲ Sólo en la red encontrarás un puñado de suicidas que te desafíen a una carrera hasta la meta en este reto del nuevo modo "Loco".



▲ Tus contrincantes se han ido a un juego en el que sus vidas no corran tanto peligro, pero no te pienses que el reloj te lo va a poner mucho más fácil...

Supera el mareo y demuestra toda tu pericia al volante en los circuitos más alocados que puedas imaginar

safío suele durar poco más de un minuto, aunque la mayoría los tendremos que repetir decenas de veces hasta conseguir una medalla. Este sistema embelesará a unos y desesperará a otros, ya que en ocasiones te puedes llegar a sentir como un ratoncito de laboratorio a 800 Km/h por un laberinto de loopings y saltos kilométricos.

Los cuatro modos de la campaña para un jugador nos proponen diferentes objetivos. En el modo "carrera" simplemente habrá que llegar hasta la meta atravesando una serie de controles en el menor tiempo posible. En "plataforma", una de las novedades de esta entrega, tendremos que realizar saltos casi imposibles, de plataforma en plataforma, en el menor número de intentos. El original modo "puzzle" trae nuevos desafíos para tu mente y tu pericia como piloto, ya que antes de correr hacia la meta tendrás que hacer tú mismo el circuito con los tramos propuestos. Por último, el modo "Loco" nos propone varios retos sólo aptos para locos del volante, como atravesar una pendiente plagada de árboles y arbustos hasta llegar a la meta.

El único modo en el que verás a otros corredores será en el multijugador aunque, la verdad, nos sigue resultando algo confuso eso de ver a todos los pilotos apareciendo y desapareciendo mientras compites por el mejor tiempo. Pero lo mejor del multijugador es poner a prueba a tus contrincantes en circuitos creados por ti mismo.

UN SCALEXTRIC DE LUJO

El editor de circuitos sigue intacto en «Sunrise». Hay algunos tramos nuevos, eso sí, pero seguimos necesitando comprar piezas con los "copper" conseguidos en la campaña, algo criticado por los usuarios del «Trackmania» original. ¿Y el apartado técnico?: sencillamente genial. Nada que envidiar a los mejores del género, aunque algunos de vosotros echaréis de menos colisiones o deformaciones en los vehículos. Quizá en el futuro. ■ D.M.S.



Alternativas

• Juiced
Un gran juego de coches, con emocionantes carreras y para amantes del tuning.
▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 92

• S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo
Un buen juego de velocidad con un peculiar toque de rol.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

VELOCIDAD DE VÉRTIGO. *Recorridos salvajes llenos de loopings, saltos y peraltes a 400 Km/h. Y si no te gusta lo que hay, construye tu propio circuito con el fantástico editor que incluye. ¡Una gozada!*

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■■■■
CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

LO QUE NOS GUSTA
- «Sunrise» es único en su género. Competir en circuitos con loopings y saltos no se hace todos los días.
- El editor de circuitos engancha, es sencillo, intuitivo y eficaz.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Repetir algunas pistas una y otra vez.
- El modo multijugador, hasta que te acostumbras, es desconcertante.

MODO INDIVIDUAL

▶ **ENSAYO Y ERROR.** *Más de 100 circuitos por descubrir en cuatro variados modos de juego. Eso sí, la dificultad es, a veces, algo descabellada.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **DESCONCERTANTE.** *Acostumbrarse a competir contra hasta 24 contrincantes que aparecen y desaparecen continuamente no es algo fácil...*

Terrorismo a escala internacional

Conflict Global Storm

La serie «Conflict» abandona la guerra más convencional para situar su acción ante amenazas mucho más actuales: así es el terrorismo del siglo XXI y así es como debes combatirlo...



▲ Si contabas con avanzar a lo loco y disparando a todo lo que veas moverse olvídalo, porque muchas veces tendrás que pensar primero y actuar después.

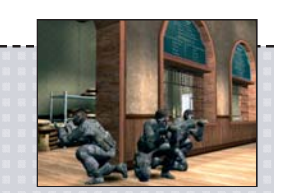
El grupo terrorista "Marzo 33", formado por descendientes de antiguos nazis, pretende instaurar un nuevo orden mundial. Y a la vez el Equipo Rojo, un grupo de cuatro especialistas en contraterrorismo, se ha propuesto recorrer mundo para evitar esta clase de ambiciones tan poco éticas. Y, desde luego, viajes no van a faltar, y podrán mandar postales a sus amigos –cuando hayan solucionado a tiros los problemillas terroristas– desde lugares como Ucrania, Colombia, Corea del Sur, norte de África... Prepara las maletas y no te olvides de incluir un montón de munición y algunas granadas junto al cepillo de dientes. Te van a hacer mucha, mucha falta.

MUCHAS NOVEDADES

Todo lo que se había anunciado desde el principio para la cuarta entrega de la serie «Conflict» se ha cumplido: nuevo motor gráfico, IA muy mejorada, escenarios más abiertos y variados, modo online... los chicos de Pivotal Games se han puesto las pilas y han tomado buena nota de lo que necesitaba la serie. Pero a la vez, se mantiene algún

La referencia

Rainbow Six Raven Shield



- **«Rainbow Six. Raven Shield»** exige una acción previamente planificada.
- **La IA de los enemigos** en «Conflict Global Storm» es sensiblemente superior.
- **«Conflict Global Storm» ofrece mucha más** variedad de entornos y paisajes, mientras que en el juego de referencia priman los escenarios de interiores.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción/Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Pivotal Games/SCi
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 30 sept. **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** *www.conflict.com* Un repaso a la serie. Información genérica muy bien presentada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 3
- **Personajes jugables:** 5
- **Misiones:** 14
- **Tipos de armas:** 7
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 256 MB
- **Conexión:** ADSL

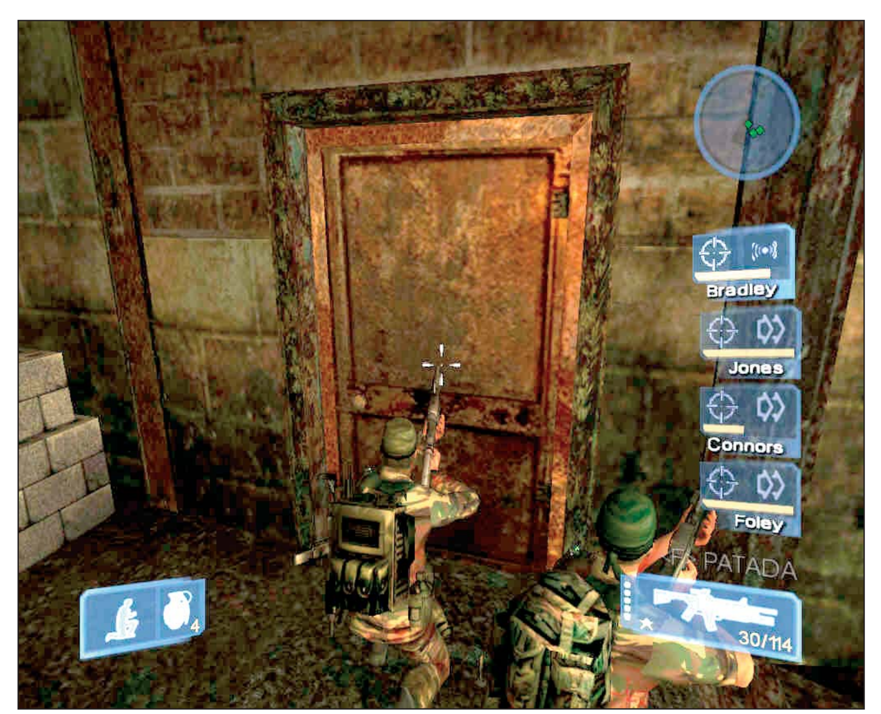
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL

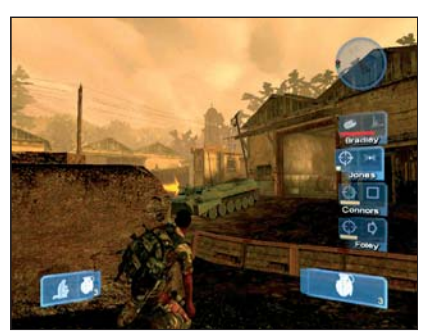




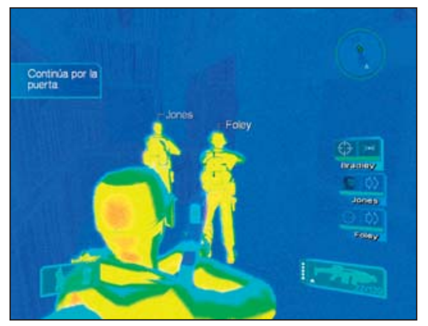
▲ Avanzar con tu equipo, neutralizar al enemigo y conseguir los objetivos marcados por cada misión son las claves del juego. Y para ello, más de una vez deberás de probar distintas tácticas hasta dar con la adecuada.



▲ Por suerte, esta vez la acción no tiene lugar en un único entorno. Desiertos, paisajes nevados, fábricas... ya que tienes un oficio duro, al menos que veas mundo.



▲ Puedes curar a los miembros heridos de tu equipo siempre que no haya pasado más de tres minutos.



▲ Dos tutoriales te enseñan las bases del juego, incluyendo el uso del equipamiento especial.



▲ Los enemigos actúan con más inteligencia y realismo, se acercan por tu espalda, te disparan y luego te rematan a tiros una vez estés en el suelo. ¡Angelitos!

Enfréntate al grupo terrorista Marzo 33 en catorce misiones y escenarios repartidos por todo el planeta

punto en común con anteriores entregas, como es el caso de los personajes protagonistas –Foley, Connors, Bradley y Jones– a los que se añade una fémina como refuerzo en determinado punto de la historia. Como es habitual, cada uno de los miembros del Equipo Rojo tiene una especialidad propia a la hora del combate.

Todo empieza en Colombia, con el encargo de destruir una fábrica de droga. Cuando el grupo aparece se encuentra con una emboscada, lo que apunta a un agente infiltrado. Ésa será una de tus muchas misiones: escapar y descubrir al topo. Pero tendrás otros encargos, como proteger a un senador, rescatar a su hija, destruir instalaciones terroristas... Catorce misiones, numerosos viajes, mucha acción e infinidad de armas.

EL ENEMIGO NO ES TONTO

Primero, las malas noticias. Tus enemigos han aprendido mucho desde la última vez que os visteis. La nueva IA de «Conflict Global Storm» les permite cubrirse, replegarse, rodearte y, si pueden, acercarse por tu espalda, golpearte y luego coserte a tiros cuando estés en el suelo. Pero no pierdas la esperanza porque aquí viene lo bueno: manejas a cuatro especialistas con pistolas, fusiles, ametralladoras, granadas, minas, visión térmica y nocturna... además de poder utilizar las armas de tus enemigos.

Un sistema de órdenes de manejo sencillo facilita que funcionéis en equipo, e incluso puedas dar a tus compañeros una serie de comandos y acciones que se pongan en marcha sólo en el momento que tú decidas y les des la orden de cumplirlas, preparando así estrategias más complejas tanto para ataque como para defensa.

La jugabilidad es alta, con una dificultad ajustable y una acción muy intensa. Todas las mejoras del apartado gráfico refuerzan su calidad y terminan de convertirlo en un juego capaz de satisfacer a todo aquel que busque acción combinada con un poquito de "desgaste cerebral". ■ T.G.G.

Alternativas

- **SWAT 4**
  De nuevo acción antiterrorista en grupo, pero su acción transcurre en interiores.
  ▶ Más inf. MM 124 ▶ Nota: 86
- **Close Combat First To Fight**
  Acción táctica y bélica para marines en las calles de Beirut.
  ▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 91



Nuestra Opinión

COMBATIR EL TERRORISMO ES DIVERTIDO. *Sin resultar sobresaliente es muy jugable y técnicamente notable. La serie «Conflict» ha subido el listón un peldaño más, y es de esperar que goce de una larga y próspera vida.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Lo puñeteros que son los enemigos.
- No basta con disparar a todo lo que se mueva, hay que planificar una táctica para salir victorioso.
- Variedad de escenarios para la acción.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No hay nada realmente original o novedoso en esta entrega.
- Modo multijugador algo insuficiente.

MODO INDIVIDUAL

▶**SATISFACTORIO Y ADICTIVO.** *Historia atractiva y misiones variadas que, unidas a su jugabilidad, te mantendrán entretenido durante mucho tiempo.*



MODO MULTIJUGADOR



▶**ESCASO.** *Con la única opción de volver a jugar las misiones de la campaña, se ha desaprovechado la jugabilidad con un modo bastante escaso.*



El sueño americano
Madden NFL 06

La referencia

Pro Evolution Soccer 4

- **Ambos hacen gala de una total libertad** de juego y el sistema de control es ejemplar.
- **Los dos te sumergen** en el terreno de juego con múltiples cámaras y repeticiones alucinantes.
- **Técnicamente «Madden» es mucho mejor.** Han aprovechado las posibilidades del PC mas allá de la conversión desde consola.

El deporte es sano, pero el fútbol americano no lo parece tanto a juzgar por los trompazos que se llevan los jugadores. Así que mejor deja el ejercicio para el golf y sacia tus ansias de "touchdown" con este sensacional simulador.

La serie «Madden NFL», es la más veterana de EA Sports y se puede afirmar que es la simulación más realista que hay de fútbol americano. Y esta nueva entrega, amén del esperado nivel técnico, sorprende con brillantes novedades en el diseño de juego.

VIVE LA FAMA

Para saltar al terreno de juego a soltar adrenalina lo mejor es el partido de exhibición, pero también puedes jugar uno a dos minutos o configurarlo a tu gusto. No faltan los interesantes "minicamp", a modo de tutorial de las diversas facetas del juego y, por supuesto, los entrenamientos para practicarlas a fondo. Como platos fuertes tenemos el modo franquicia –la temporada completa con tareas de gestión–, y el nuevo modo "superestrella", para crear tu propio jugador –desde la mezcla de ADN de los padres a su aspecto físico– y dirigir su carrera con la elección de un buen agente, el "draft", vida profesional deportiva, vida social, etc. Vamos, una especie de "Sim" que tienes que convertir en una superestrella de la NFL.

JUEGA COMO QUIERAS

El sistema de juego es el ya conocido, dividido en acciones ofensivas, defensivas, carrera y control del receptor. Primero se elige la jugada

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95€
- **Web:** *www.es.easports.com* La información básica justita y muy poco más, la verdad.

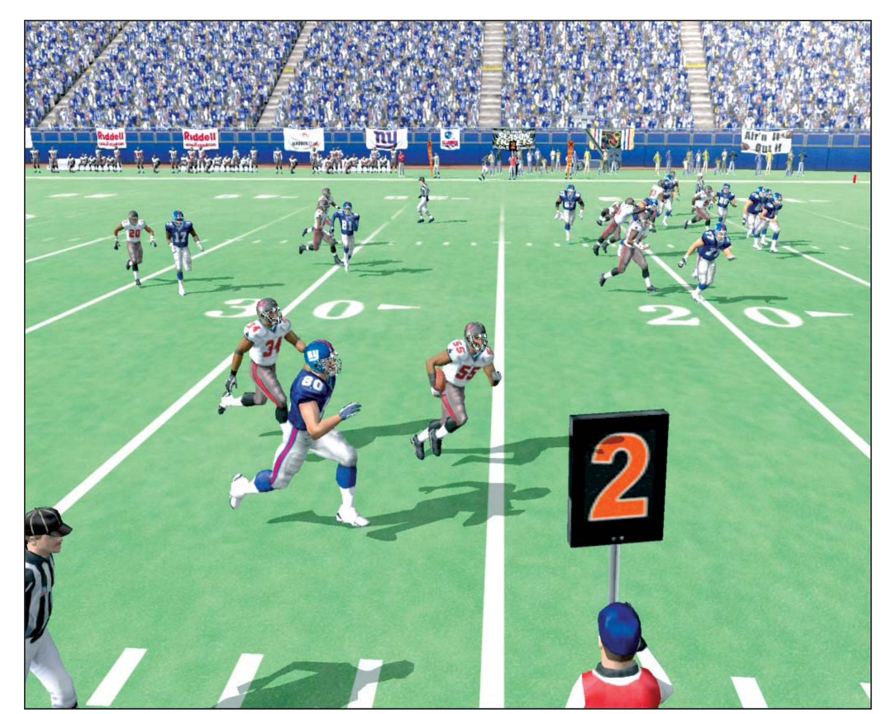
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Partido rápido, minicamp, entrenamientos, temporada completa, franquicia y superestrella
- **Número de equipos:** Licencia NFL, la base de datos contiene todos los jugadores, estadios y equipaciones actualizados.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX9.0b
- **Conexión:** ADSL o Cable

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible DirectX9.0b
- **Conexión:** ADSL o Cable





▲ En el juego de carrera los quiebros y giros son ideales para sortear a los "tanques" de jugadores del equipo rival, que no cejarán en su empeño de blocarte y hacerte besar la hierba.



▲ Podemos desmarcar al receptor para que pueda recibir completamente libre y con comodidad.



▲ ¡Eso tiene que doler!, y es que algunos placajes en el juego parecen sacados de una película.



▲ El fútbol americano se disfruta en todo su espectacular esplendor con la última versión del ya clásico «Madden NFL».



▲ Con el control de visión y pase del "quarterback" el juego ofensivo te ofrece una mayor capacidad de improvisación, en todo momento.

Sus novedades y ajustada dificultad lo convierten en un genial simulador, apto para jugadores de cualquier nivel

con esquemas donde ves las líneas de carrera de los receptores, los cortes, bloqueos, etc. El ataque es tan fácil como recibir el balón con el "quarterback" y dársela al "running back" para que haga una carrera o bien dar unos pasos atrás para "soltar el brazo" y lanzar el balón hacia un receptor.

El nuevo sistema de control del "quarterback" habilita un cono de visión que puedes dirigir al receptor para aumentar el porcentaje de éxito del pase. Si el receptor está muy tapado, puedes girar estos "ojos virtuales" hacia otro que esté desmarcado. Los pases son más precisos si aplicas el efecto idóneo entre rápido, plano, bombeado, en curva, etc. El pero de este sistema es que requiere muchas horas de práctica porque no es fácil encadenar el control de tantas acciones en el escaso tiempo que dispone el "quarterback" antes de ser placado.

Los juegos defensivo y de carrera mantienen las casi infinitas posibilidades de la entrega anterior, con cambios de defensor, zonas de presión y múltiples clases de placajes, fintas y amagos. Aunque el nivel de IA en los niveles de dificultad más elevados encandilará a los aficionados de pro, los neófitos también tienen la oportunidad de engancharse gracias al nivel de dificultad "rookie", genialmente ajustado para, desde el primer partido, hacer pases espectaculares o placar a lo bestia.

La puesta en escena es más agresiva que nunca, con repeticiones instantáneas que te dejan pegado al asiento. Y te costará distinguir a los jugadores de los reales por las colosales animaciones y un modelado genial. El resto de los apartados gráfico y sonoro, asimismo, no tiene desperdicio.

En «Madden NFL 06» se abre la veda del juego ofensivo con un fabuloso sistema de pases, lo que unido al modo superestrella y a una dificultad apta para todos los niveles de práctica lo convierten en una cita ineludible para los seguidores de la NFL. ■ A.T.I

Alternativas

• NBA Live 2005
Si te apuntas al deporte como espectáculo, aquí lo tienes en cantidades industriales.
▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 93

• NHL 2005
Otro simulador de un deporte donde no falta el juego duro y un elevado componente estratégico.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

***¡SIENTE LA PRESIÓN!* Espectáculo deportivo a lo grande. Por fin puedes meterte en la piel de un "quarterback" gracias a un sistema de visión virtual que dispara el realismo de la simulación. El mejor en fútbol americano.**

GRÁFICOS ■■■■■■
SONIDO ■■■■■□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■□□□
CALIDAD/PRECIO ■■■■□□

LO QUE NOS GUSTA
- Novedades de aúpa con el sistema de pases y el modo superestrella.
- Los gráficos, animaciones y sonido.
- Apto para cualquier jugador en todos los niveles de práctica.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Escasas perspectivas de cámara durante el partido.
- Sin traducir al castellano.

MODO INDIVIDUAL
▶ *EL SISTEMA DE JUEGO Y EL CONTROL otorgan total libertad y la IA hace que vivas cada partido con intensidad y realismo desbordantes.*



MODO MULTIJUGADOR
88
▶ *EL FÚTBOL AMERICANO ES PURA ESTRATEGIA y no hay nada como celebrar un "touchdown" cuando nos ha defendido un oponente humano.*

¡Cuate, aquí hay tomate!

Total Overdose

Un cártel ha puesto precio a mi cabeza, la mafia mejicana me pisa los talones, un luchador con máscara me mira mal y, encima, me he tragado el gusano de mi tequila. Brother, estoy de lo más chingado...



▲ **¡Órale, órale! ¿Pero qué pasa en México que se han vuelto todos locos? El pobre Ramiro ya no sabe que hacer para esquivar tanta balasera...**

Imagínate que mezclas en un frasco una dosis concentrada de «GTA San Andreas», un buen chorro de «Desperado» y «El Mariachi» y un par de cucharadas de las peleas de «Matrix»... ¿qué tenemos? Pues algo que se parece mucho a «Total Overdose», un juego de acción trepidante, con un ritmo frenético y un sentido del humor descacharrante y, desde luego, nada sutil.

¡¡AY, CARAMBA!!

Controlamos al personaje de Ramiro Cruz, un delincuente de poca monta que junto a su hermano policía investiga las misteriosas circunstancias en las que se produjo la muerte de su padre. Para obtener información nos tenemos que infiltrar en un peligroso cártel de la droga mejicano, realizando misiones para ellos y luchando contra las bandas rivales, pero nuestro objetivo es, claro, acabar con cuantos más criminales, mejor.

Para ello contamos con un sistema de juego muy similar al de la serie «GTA», o sea, que nos desplazamos por enormes escenarios, tanto a pie como montados en vehículos, mientras realizamos todo



GTA San Andreas

- **Los dos ofrecen** un sistema de juego muy similar, con acción, enormes escenarios explorar y muchas misiones para cumplir.
- **«Total Overdose»** es mucho más divertido e irrespetuoso.
- **«GTA San Andreas»** ofrece mucho más contenido, más misiones y opciones de juego y más horas frente a la pantalla.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (18+)
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Deadline Games/Eidos
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** ***www.totaloverdose.com*** Original y bien diseñada, aunque la información es muy básica.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misones de la campaña:** 20
- **Misiones libres:** 34
- **Movimientos de combate:** 60
- **Movimientos locos:** 8
- **Cantantes en la banda sonora:** Molotov, Control Machete, Delinquent Habit
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 XT

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 360 MB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 8500 o similar

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800



▲ Méjico está, al parecer, repleto de criminales y te ha tocado a ti acabar con todos ellos. Menos mal que eres capaz de combatir mejor que Jackie Chan, que si no, a lo mejor te veías en problemas...



▲ Contra los jefes finales tienes que aplicarte a fondo para sobrevivir.



▲ Apunta con tu coche contra el objetivo, abre la puerta y, en el último momento... ¡salta! Vamos, esto no lo hace así de bien ni el mismísimo Robert Rodríguez en una de sus películas...



▲ Los "Movimientos Locos" son ataques especiales de corta duración.



▲ Cuantos más muertos encadenes, más bonos y puntos ganarás. Y los combos de muertos pueden llegar a ser de muuuuchos enemigos.

Infíltrate en la mafia mejicana y ábrete camino a tiros en un juego tan frenético como sencillo y divertido

tipo de misiones, tanto las que nos encargan nuestros "jefes" mafiosos –obligatorias, pues van desarrollando la trama–, como otras secundarias que podemos hacer o no, pero que nos proporcionan bonos de puntos y equipo.

¡¡ÁNDALE, ÁNDALE!!

En cualquiera de los casos la mecánica es casi siempre la misma y consiste en ir a un sitio y matar hordas y hordas de enemigos, destruyendo edificios o robando vehículos por el camino. Para ello contamos con un sistema de combates que es de lo mejor del juego, a base de combos, "tiempo bala" y maniobras acrobáticas, como volteretas contra las paredes o saltos de los coches en marcha, por ejemplo. Y a eso hay que añadir unos espectaculares ataques especiales y la posibilidad, en ciertas circunstancias, de volver atrás en el tiempo para jugar otra vez los últimos segundos.

Es cierto que no estamos ante el juego más original del mundo, pues las influencias de más de media docena de juegos (y otras tantas películas) son más que evidentes, pero eso queda compensado más que de sobra por un tono paródico realmente divertido, en el estilo de las películas de Tarantino, y una jugabilidad muy elevada. Vale, no pasará a la historia como un clásico, pero todo esto, en su justa dosis, hace de «Total Overdose» un juego muy recomendable si buscas acción simple y directa. ¡Y que viva México, bro! ■ J.P.V.

Alternativas

- **Max Payne 2**
  Si te gustan los combates espectaculares, nada como el juego que inventó el "tiempo bala".
  ▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95
- **Prince of Persia 2**
  Una aventura en la que también puedes controlar el tiempo y hacer todo tipo de acrobacias.
  ▶ Más inf. MM 119 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

DISPAROS A LO LOCO. Acaba tú solito con toda la mafia mejicana en un juego de acción divertido como pocos y con un ritmo increíble. No es muy original pero si buscas acción al estilo Hollywood no te lo deberías perder.



LO QUE NOS GUSTA

- Los combates son muy divertidos y tremendamente espectaculares.
- Esta lleno de situaciones que te harán reírte a carcajadas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No aporta muchas ideas originales.
- El doblaje no está muy conseguido.
- A la larga puede volverse algo repetitivo.

MODO INDIVIDUAL

▶ **SENCILLAMENTE ADICTIVO.** Su sistema de juego, directo y sin complicaciones, y su tono desenfadado lo hacen una oferta ideal para pasar un buen rato.





Controla el mundo

Grandes Invasiones

¿La estrategia tradicional no te ofrece un desafío a tu altura? ¿Buscas un juego para "hombres de pelo en pecho"? Prueba a controlar diez países a la vez y verás lo que es bueno...

Cuando un género está tan trillado como la estrategia hay que exprimirse la cabeza para encontrar ideas nuevas. En el caso de «Grandes Invasiones» lo original es que puedes controlar hasta 10 países a la vez a lo largo del tiempo.

VIAJE AL PASADO

«Grandes Invasiones» nos lleva a la baja Edad Media mediante un interfaz 2D y un sistema de juego a base de menús y ventanas muy similar al popularizado por los juegos de Paradox, como «Europa Universalis». La idea central es que en esa época las naciones aparecían y desaparecían con facilidad y, por eso, hay que ganar el control de la mayor cantidad de países posible, para compensar la pérdida de los que vayan desapareciendo.

A partir de ahí, nuestra misión es controlar los aspectos militares, económicos, religiosos y diplomáticos de todos nuestros países y aunque no se profundiza demasiado en ninguno la abundancia de opciones hace que el juego resulte, a poco que te pongas manos a la obra, muy entretenido.

Eso sí, para poder apreciar todo esto necesitarás dominar el inglés, porque los textos no se han traducido y, la verdad, resulta más que complicado echarse una partida completa sin entender los cuadros de ayuda. Por otra parte, como el juego incluye un único mapa –aunque, eso sí, enorme–, a la larga te puede resultar algo repetitivo y monótono. Todo ello son cosas que, sin duda, no asustarán a los estrategas más "veteranos" pero que, desde luego, pueden llegar a desanimar a los recién llegados al género. ■ J.P.V.

La referencia



Victoria. Un Imperio Bajo el Sol

- **Los dos nos ofrecen estrategia histórica** aunque la referencia está ambientada varios siglos después.
- **El sistema de juego de «Victoria»** ofrece muchísimas más opciones y posibilidades diferentes en cada partida.
- **Los dos tienen un acabado gráfico** bastante soso y anticuado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Indie Games
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.nobilis-iberica.com* Información muy básica y escasa. Te puedes ahorrar la visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Mapas:** 1
- **Escenarios:** más de 10
- **Naciones diferentes:** más de 80
- **Eventos históricos:** más de 150
- **Multijugador:** Sí
- **Nº de jugadores:** de 2 a 4

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps



▲ Tenemos a nuestra disposición toda Europa y parte de África y Asia, pero el mapa no cambia de partida a partida.

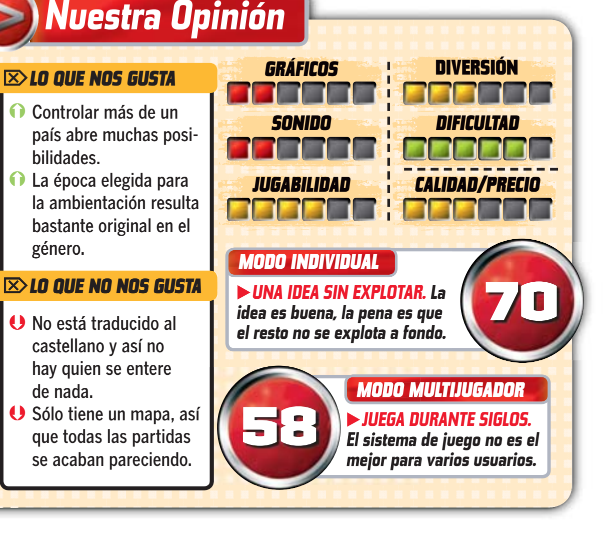



▲ Si no sabes inglés tendrás bastantes problemas para moverte entre los numerosos menús y ventanas que incluye el juego.



▲ Durante el juego controlamos todos los aspectos militares, económicos, religiosos y diplomáticos de nuestras naciones.

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA

- Controlar más de un país abre muchas posibilidades.
- La época elegida para la ambientación resulta bastante original en el género.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No está traducido al castellano y así no hay quien se entere de nada.
- Sólo tiene un mapa, así que todas las partidas se acaban pareciendo.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

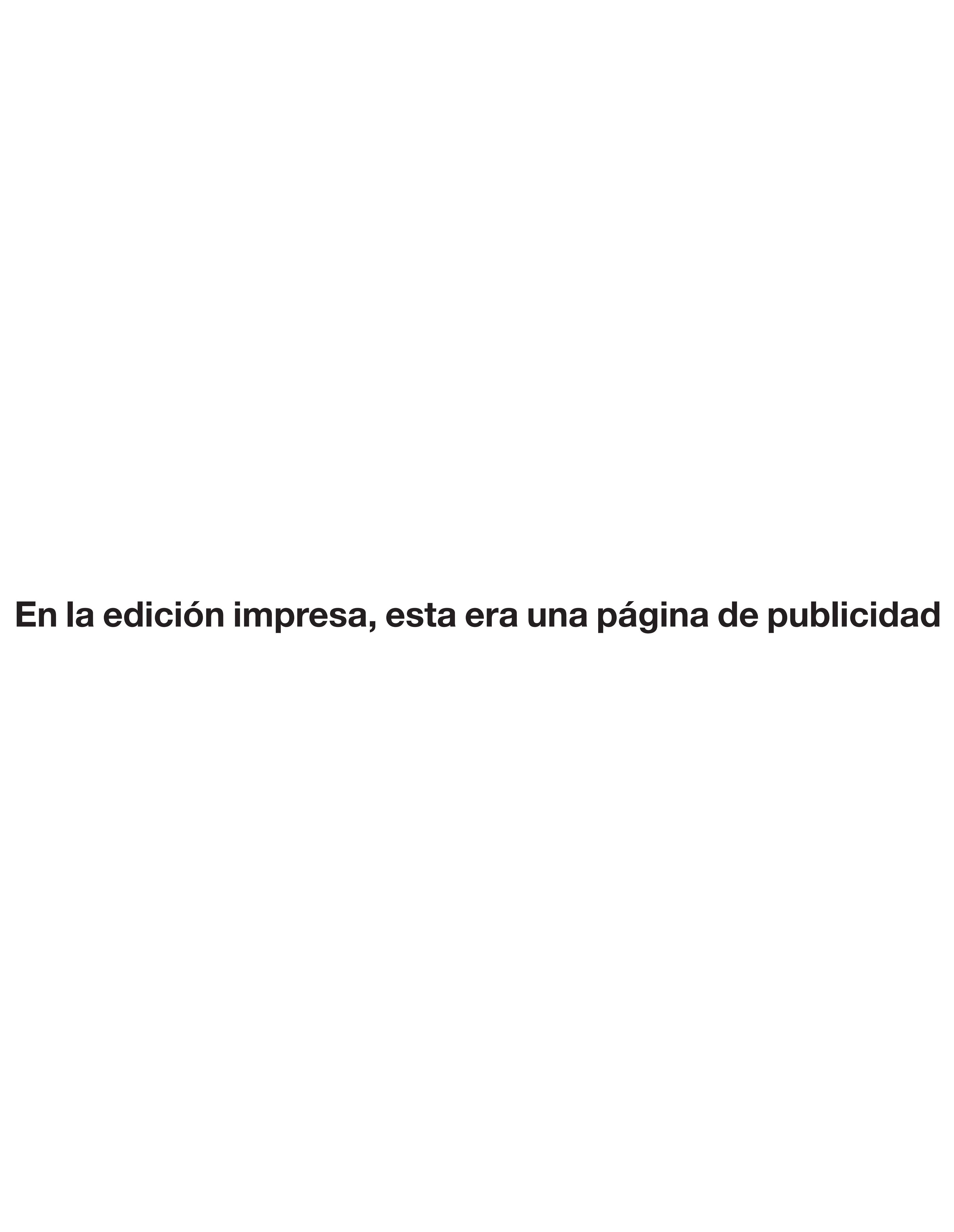
MODO INDIVIDUAL — 70

UNA IDEA SIN EXPLOTAR. *La idea es buena, la pena es que el resto no se explota a fondo.*

MODO MULTIJUGADOR — 58

JUEGA DURANTE SIGLOS. *El sistema de juego no es el mejor para varios usuarios.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Customplay Golf

A tu gusto

Bajo el espíritu de "yo me lo hago, yo me lo juego", la oferta de «Customplay Golf» basa su atractivo en añadir a un simulador de golf "normalito" un editor de campos sencillo de utilizar pero repleto de opciones. Como juego, el aficionado a golpear pelotas y patear interminables alfombras verdes se encontrará bastantes oportunidades de personalizar la simulación: más potencia o precisión para los golpes de su jugador, color y logotipo de la bola, palos, cámara en primera o tercera persona y hasta cuatro tipos de control para el "swing", bien mediante los habituales clics en la barra de potencia y el marcador de precisión, o desplazando el ratón para simular el golpe. «Customplay Golf» incluye los modos de juego habituales (partida rápida, torneo, partida en red, custom play, prácticas) y una calidad técnica variable, con aspectos positivos como algunos detalles en los campos y otros menos agraciados, caso del modelado de los jugadores u ocasionales fallos gráficos.

CREAR Y EDITAR

El editor es el punto fuerte, con la posibilidad de diseñar recorridos escogiendo el terreno, tiempo atmosférico, los objetos, sonidos, texturas... todo un aliciente para el aficionado que buscara esta prestación en otros simuladores de su deporte favorito. ■ T.G.G.



▲ El editor de circuitos permite crear y modificar numerosos elementos, así como importar otros hasta dejarlo todo a tu gusto.



▲ No es que nos escondamos del pesado del caddy tras los árboles, ha sido nuestro swing lo que nos ha traído hasta aquí...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano (manual y textos)
- **Estudio/Compañía:** Customplay Games/Fusion Labs
- **Distribuidor:** Proein
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 29,95€

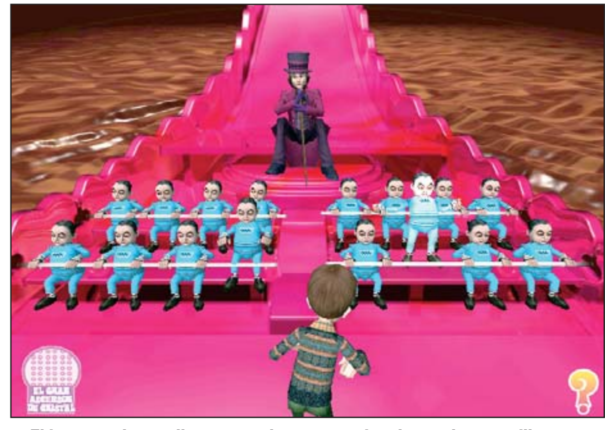
MODO INDIVIDUAL — 70

▶ **SALVADO POR EL EDITOR.** *Si no fuera por éste, como juego de golf tampoco es que fuera a destacar en su género...*



MODO MULTIJUGADOR — 64

▶ **ESCASO.** *Muchos lo encontrarán insuficiente, con menos modos y posibilidades que sus competidores.*



▲ El juego se desarrolla a través de una sucesión de pruebas sencillas, pero a menudo los problemas técnicos hacen que resolverlas resulte complicado.



▲ La ambientación es idéntica a la película en que se basa, e incluso se ha respetado bastante su argumento original.

Charlie y la Fábrica de Chocolate

Se derrite en tu mano...

Tan inconcebible como comer un huevo frito sin pan es que una película de cine infantil no tenga un videojuego asociado. Otra cosa, claro, es que estos juegos alcancen el mismo nivel de calidad que la película, algo que, por desgracia, no sucede demasiado a menudo.

CHUCHERÍAS Y CARAMELOS

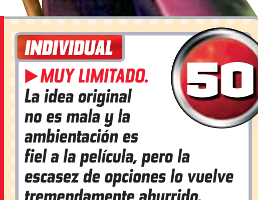
«Charlie y la Fábrica de Chocolate» es un juego de aventuras y exploración en el que controlamos a Charlie, un niño que gana acceso a la misteriosa y mágica fábrica de chucherías de Willie Wonka. Siguiendo el argumento de la película, nuestra misión es recorrer las diferentes salas de la fábrica enfrentándonos a tareas de todo tipo, desde búsqueda y recolección de objetos hasta diferentes juegos de memoria o de habilidad, todos ellos, eso sí extremadamente sencillos.

Desgraciadamente esta sencillez, que en muchos casos hace que todo se reduzca a apuntar y pulsar con el ratón, está ensombrecida por un desarrollo técnico muy mediocre y una desesperante escasez de opciones que lo convierten en un juego frustrante e, incluso asumiendo que se trata de un juego para los más pequeños, bastante pobre. ■ J.P.V.



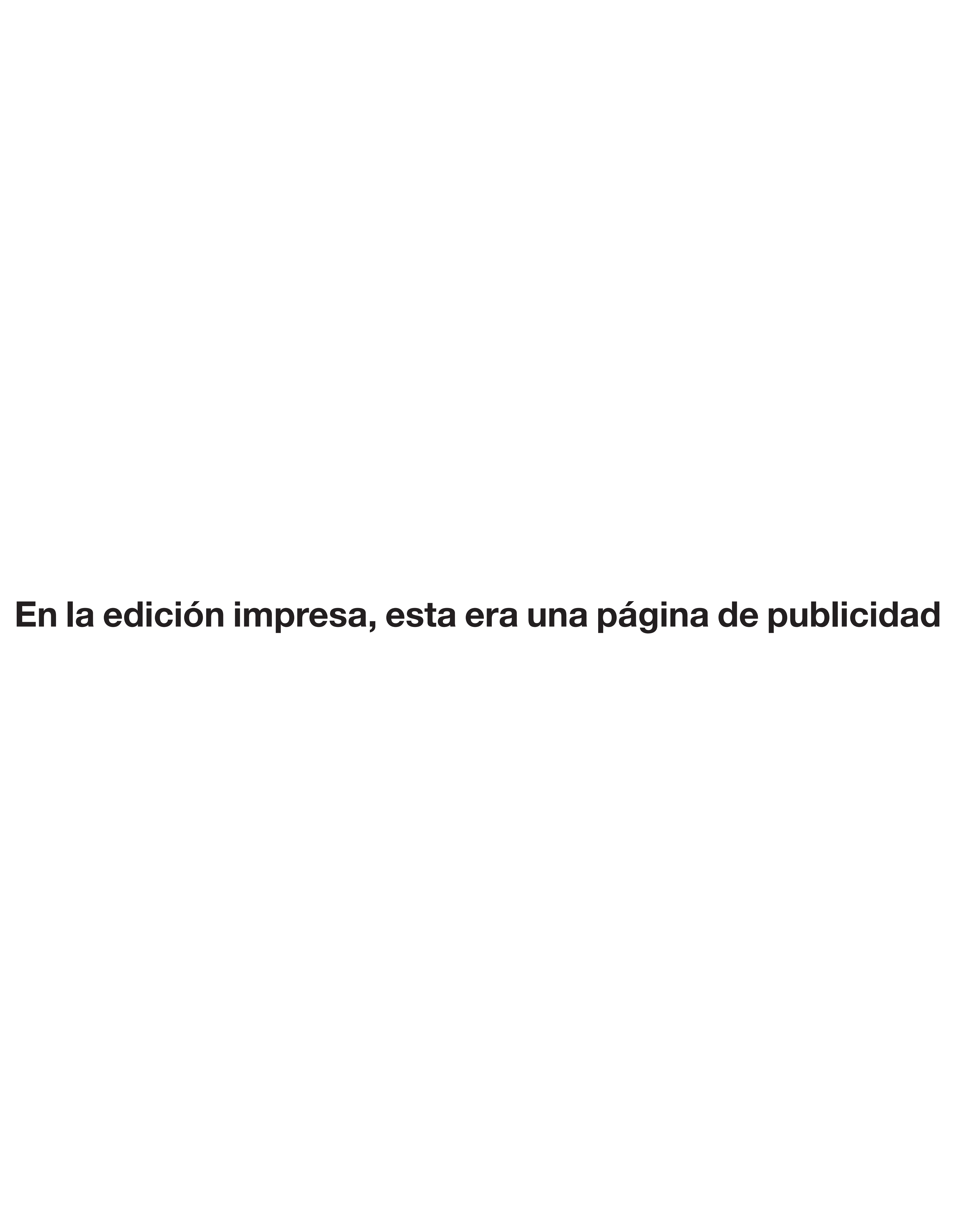
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Global Star
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 29,99€
- **Web:** *www.charliegame.com*



INDIVIDUAL — 50

▶ **MUY LIMITADO.** *La idea original no es mala y la ambientación es fiel a la película, pero la escasez de opciones lo vuelve tremendamente aburrido.*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!





LOCK ON
Altos vuelos, bajo precio
Ubi Soft te sube a lo más alto gracias a las excelencias de este simulador de vuelo, cuyos cazas te están esperando en la pista de despegue. Tan sólo te queda pagar 9,95 € para subirte y pilotar cualquiera de ellos.



DAWN OF WAR GOTY
Mucho Warhammer 40.000
La versión "Game of the Year" de este juego de estrategia enmarcado en un oscuro futuro incluye nuevos mapas y características para que disfrutes antes de hacerte con su recién estrenada expansión, todo por 34,95 €.



COSSACKS II
Disfrutar como cosacos
Planeta nos trae de nuevo al mercado las batallas masivas y épicas de este popular juego de estrategia en el que la única novedad es su precio, ahora puedes cabalgar y cargar como un cosaco por tan sólo 19,95 euros.



PACK VERANO 1
Cuatro alternativas
Virgin empaqueta cuatro títulos y los ofrece a 24,95 euros: «Painkiller», «Ford Racing 3», «FlatOut» y «Gun Metal». Toda una oferta de coches, velocidad, disparos y acción para proporcionarte muchas horas de juego.

JUEGO DEL MES Micromanía

Imperivm III
Las Grandes Batallas de Roma
El mundo en tus manos

ANTES DECÍAMOS

¡El Imperio Romano contra el resto del mundo! Ocho civilizaciones que tendrás que "romanizar" y el mismo sistema de juego de entregas anteriores con algunas novedades. El aspecto táctico es muy importante, lo que da lugar a partidas rápidas, casi frenéticas y muy divertidas. El juego tiene un gran contenido: trece escenarios, modo conquista, batallas personalizadas, multijugador y un elevado nivel de detalle, si bien los gráficos 2D se han quedado algo anticuados.

AHORA DECIMOS

Si hace meses decíamos que los gráficos eran algo anticuados, ahora... lo son un poco más. Pero al margen de esta característica, la jugabilidad permanece intacta y la diversión que ofrece el juego es exactamente la misma. Con el nuevo precio y su impecable producción, «Imperivm III» resulta muy adecuado para todo tipo de jugadores, incluyendo a quienes no se han enfrentado nunca a un juego de estrategia, que podrán sacar partido a los excelentes tutoriales y manual.



▲ Escoge una civilización entre las ocho que incluye el juego, cada una con unidades propias y habilidades exclusivas, e intenta expandirte a través del mapa y conquistar el mundo entero.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 121 (Febrero 2005)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Haemimont Games
- **Distrib.:** FX Interactive
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible

LA ANTIGUA NOTA



▶ **MAS DIVERTIDO QUE NUNCA.** No hay muchas novedades, pero son suficientes para hacer que «Imperivm» sea más adictivo que nunca.

LA NUEVA NOTA



▶ **JUGABLE Y ASEQUIBLE.** Apartado técnico algo obsoleto pero jugabilidad a precio reducido, a toda prueba y para todos los públicos.



▲ Cualquier batalla tiene lugar entre numerosas unidades de uno y otro bando, todas en pantalla y manejables de un modo bastante sencillo.



▲ No sólo toman parte en la guerra las unidades terrestres, sino que cada una de las civilizaciones cuenta con dos unidades navales.

Broken Sword III
El Sueño Del Dragón
Aventura en toda regla

ANTES DECÍAMOS

Viejos manuscritos, sectas olvidadas y una criatura de leyenda que amenaza con destruir el mundo... ¡una vez más!. Aventura con los elementos clásicos del género –magnífico argumento, variedad de escenarios, excelentes diálogos e infinidad de puzzles– y la novedad necesaria de la incorporación de las 3D a la serie. Al final, en cuanto se aparta del desarrollo más convencional, disminuye en su jugabilidad.

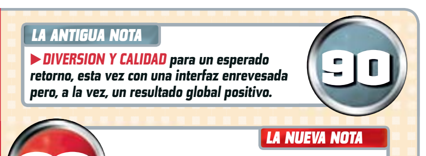
AHORA DECIMOS

Las buenas historias, como los vinos, ganan con el tiempo, y éste es un buen ejemplo. Es cierto que los intentos de renovar el género incorporando algún elemento de acción no son muy afortunados, pero el resto del conjunto es excelente y las aventuras de George y Nico ya van camino de una cuarta entrega. Disfruta mientras de las virtudes de la tercera parte, no sobran los títulos de calidad en este género.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Aventura
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 107 (Diciembre 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Revolution/THQ
- **Distrib.:** THQ **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible



LA ANTIGUA NOTA

DIVERSION Y CALIDAD para un esperado retorno, esta vez con una interfaz enrevesada pero, a la vez, un resultado global positivo. **90**

LA NUEVA NOTA

90 *MERECE LA PENA seguir la estupenda trama del juego y disfrutar de las cualidades de toda una excelente aventura gráfica.*



▲ Además de puzzles, el juego incluye momentos de acción que tendremos que resolver mediante iconos.



▲ ¡Aaah, no hay nada como una generosa ración de misterios y palancas con el más genuino sabor aventurero!

NBA Live 2005
Lo mejor de cada cancha



▲ Todo un espectáculo visual, una elevadísima jugabilidad y todos y cada uno de los detalles del mejor baloncesto empaquetados en un único simulador, lleno de opciones y duración.

ANTES DECÍAMOS

Veo tu «NBA Live 2004» –con sus partidos rápidos, su modos uno contra uno, temporada, play-offs o dinastía– y subo una flamante versión 2005 con más movimientos y jugadas, nuevos modos, mejor IA, gráficos impresionantes y el motor "Freestyle Air" que permite una libertad de juego sin precedentes. En fin, el mejor y más realista simulador de baloncesto que se ha hecho hasta la fecha. ¿Aceptas la apuesta?

AHORA DECIMOS

Tan sólo la inminente nueva entrega de la serie puede llegar a desbancar a este extraordinario simulador de un trono basado en pilares muy sólidos: realismo, jugabilidad, espectáculo, duración... añade ahora la reducción de precio y te quedarás sin argumentos con los que negarte su adquisición, sobre todo si eres fan del baloncesto. Es esto o morderte las uñas hasta ver si la aparición de «NBA Live 2006» vuelve a revolucionar la cancha y EA Sports se marca otra canasta de tres puntos.



▲ Un par de pases, varias carreras, se esquiva a dos rivales... esto huele a triple.



▲ No siempre se puede jugar sobre parqué, pero a cambio tenemos la cancha callejera.

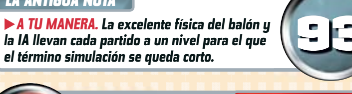
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Deportivo
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 119 (Diciembre 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** EA Sports
- **Distrib.:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible



LA ANTIGUA NOTA

A TU MANERA. La excelente física del balón y la IA llevan cada partido a un nivel para el que el término simulación se queda corto. **93**



LA NUEVA NOTA

93 *NO HAY NADA MEJOR. Así de simple. Si te gusta el baloncesto, éste es el mejor simulador del mercado, a la espera de «NBA Live 2006».*

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95 €
Day of Defeat	19,95 €
Lemony Snicket	29,95€
Medieval. Total War	19,95 €
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95 €
Return to Castle Wolfenstein	19,95 €
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95 €
Spider-Man The Movie	19,95 €
SW: Galaxies. The Total Experience	29,95 €
SW: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95 €
SW: Jedi Knight III. Jedi Academy	19,95 €
Tony Hawk's Underground 2	29,95€
Vampire. The Masquerade. Bloodlines	29,95€
X- Men. La Venganza de Lobezno	19,95 €

ATARI - ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99 €
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99 €
Civilization III Classics	19,95 €
Enter the Matrix	29,99 €
Line of Sight: Vietnam	19,90 €
Neverwinter Nights	19,95 €

CODEMASTERSBEST SELLERS	
Colin McRae Rally 04	19,95 €
Perimeter	19,95 €
TOCA Race Driver 2	19,95 €
Soldiers. Héroes 2ª Guerra Mundial	19,95 €

ELECTRONIC ARTS - CLASSIC	
Battlefield Vietnam Classic	19,95 €
Command & Conquer Generals	19,95 €
FIFA Football 2005	19,95 €
James Bond 007 Nightfire	19,95 €
Los Sims Edición Deluxe	19,95 €
Los Sims: Animales a Raudales	9,95 €
Los Sims: de Vacaciones	9,95 €
Los Sims: House Party	9,95 €
Los Sims: Magia Potagia	9,95 €
Los Sims: Primera Cita	9,95 €
Los Sims: Superstar	9,95 €
Medal of Honor Allied Assault	19,95 €
NBA Live! 2005	19,95 €
Need for Speed Underground 2	19,95 €
Sid Meier's Sim Golf	19,95 €
Sim City 4	19,95 €

ELECTRONIC ARTS - DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95 €
Command & Conquer Generals Deluxe Edition	49,95 €
Los Sims Megaluxe	44,95 €
Los Sims Gigaluxe	49,95 €
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe	49,95 €

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95 €
Black Mirror	19,95 €
Blade: The Edge of Darkness	9,95 €
Chariots of War	9,95 €
City of Heroes	19,95 €
Crown of the North	9,95 €
Dos Tronos	9,95 €
Hearts of Iron	19,95 €
Red Shark	9,95€
Syberia	9,95 €
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95 €
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95 €
Viaje al Centro de la Tierra	19,95 €
Victoria. Un Imperio Bajo el Sol	19,95 €
Weird War	9,95 €

FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95 €
Apache vs Havoc	9,95 €
Imperivm Edición Oro	9,95 €
Imperivm II Edición Oro	9,95 €
Imperivm III Premium	9,95 €
Runaway	9,95 €
Sacred	9,95 €
Sega Rally 2	9,95 €
Torrente: El Juego	9,95 €
Tzar Edición Oro	9,95 €
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95 €
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95 €

MICROSOFT	
Age of Mythology Gold	39,99 €
Rise of Nations Gold	39,99 €

NOBILIS IBÉRICA - NUEVO PRECIO	
Pack Spellforce + Arx Fatalis	34,99 €
Pack Spellforce + Silent Storm	34,99 €
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34,99 €
Spellforce Gold	39,99 €
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99 €

Series clásicas

PLANETA DE AGOSTINI - RED COLLECTION

Command & Conquer Renegade	9,95 €
Gran Selección de Clásicos	19,95 €
NBA 2003	9,95 €
Shogun Total War	9,95 €
Theme Hospital	9,95 €
Theme Park	9,95 €
The Westerner	9,95 €

PROEIN - XTREME/ESPECIALES

Commandos Saga	29,95 €
Conflict Desert Storm	17,95 €
Praetorians	19,95 €
Real Madrid Club Football 2005	19,95 €
Richard Burns Rally	19,95 €
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95 €
TOCA Race Driver 2 Bestsellers	19,95 €
Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad	19,95 €
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95 €

PUNTO SOFT - HI SCORE

Close Combat V	12 €
Myst	12 €
Prince of Persia 3D	12 €
Rayman Gold	12 €

PUNTO SOFT - DREAMLINE

Echelon II: Wind Warriors	19,95 €
Enigma. Rising Tide	19,95 €
Enigma. Rising Tide Gold	29,95 €
Strategic Command	19,95 €

TAKE 2

Grand Theft Auto III	19,99 €
Grand Theft Auto Vice City	19,99 €
Hidden & Dangerous 2	19,99 €
Mafia	19,99 €
Manhunt	19,99 €
Max Payne 2. The Fall of Max Payne	19,99 €
Serious Sam. The 2nd Encounter	19,99 €
Stronghold Crusader Deluxe	19,99 €
Trópico II: Pirate Cove	19,99 €
Vietcong: Purple Haze	19,99 €

THQ

Broken Sword	9,95 €
Buscando a Nemo	9,95 €
Warhammer 40.000 FireWarrior	9,95 €
Warhammer 40.000 Dawn of War GOTY Edition	34,95 €

UBI SOFT - CODEGAME

Age of Empires Gold	9,95 €
Cold Fear	19,95 €
Combat Flight Simulator	9,95 €
Conquest. Frontier Wars	5,95 €
Dungeon Siege	9,95 €
Far Cry	19,95 €
Flight Simulator 98	9,95 €
IL-2 Sturmovik	9,95 €
Mechwarrior 4 Vengeance	5,95 €
Morrowind + Tribunal + Bloodmon	9,95 €
Pack Prince of Persia + XIII	19,95 €
Piratas del Caribe	19,95 €
Prince of Persia. The Sands of Time	9,95 €
Uru: Ages Beyond Myst	9,95 €
XIII	9,95 €

VIRGIN PLAY EDICION ESPECIAL/COLECCIÓN

Empire Class. Collection(Sin, Heretic II...)	19,95 €
Fallout The Ultimate Collection	19,95 €
Max Payne	17,95 €
Pack Verano 1 (Painkiller, Ford Racing 3,Flatout, Gun Metal)	24,95 €
Pack Verano 2 (Crimson Skies, 2 Policías Rebeldes 2, Euro Fighter Thphoon, Ford Racing 2)	11,95 €
Pack Verano 3 (Big Mutha Trucker, Starsky & Hutch, Battle of Britain, Crimson Skies)	11,95 €
Painkiller Black Edition	39,95 €
Starsky & Hutch	5,95 €
Syberia Collector's Edition	29,95 €
Versailles: El Testamento	19,95 €

VIVENDI - BEST SELLER

Alien vs Predator 2	14,99 €
Diablo II	14,99 €
Empire Earth	14,99 €
Ground Control II: Operation Exodus	14,99 €
Half-Life	14,99 €
No Ones Lives Forever 2	14,99 €
Pack Tolkien	39,99 €
Starcraft + Brood War	14,99 €
The Thing	14,99 €

Soldiers Heroes of World War II

Acción en el frente

ANTES DECÍAMOS

Avanza, gana posiciones, cúbrete y mantén la posición... con sabor clásico, este juego bélico mezcla acción y estrategia –más de lo primero que de lo segundo– y nos pone al frente de unidades con vehículos y soldados que debemos manejar en un entorno 3D bastante espectacular. Interfaz sencillo y una buena cantidad de armas y vehículos para probar, diseño de misiones irregular y modo multijugador confuso.

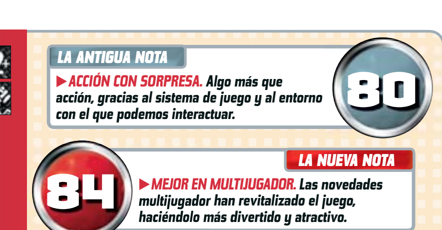
AHORA DECIMOS

La comunidad de jugadores permanece bastante activa gracias a actualizaciones llenas de novedades muy sustanciosas, como los tres nuevos modos multijugador, multitud de mapas y Mods. Si quieres jugar en el modo multijugador, el título ha subido enteros y con su nuevo precio se ha convertido en una oferta interesante, mientras que el modo de un jugador mantiene intactas sus virtudes y defectos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 115 (Agosto 2004)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** 1C company/Best Way
- **Distrib.:** Codemasters
- **Nº de CDs:** 2

12+

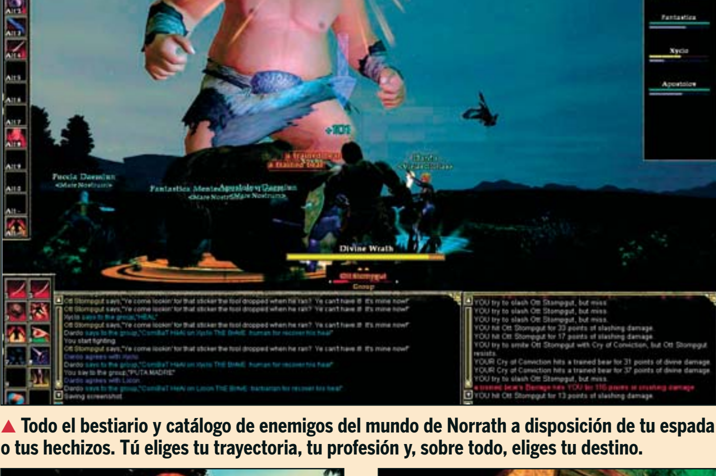


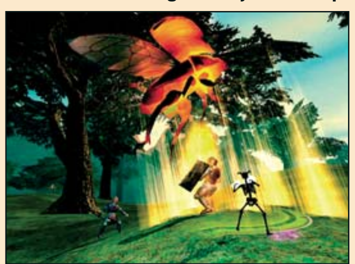

▲ Acción bélica con cantidad y variedad de unidades y con todos los elementos del escenario destructibles.


▲ Las distintas misiones del juego nos obligarán a planear estrategias también distintas para cada caso.

Everquest 2

Norrath sigue en pie


▲ Todo el bestiario y catálogo de enemigos del mundo de Norrath a disposición de tu espada o tus hechizos. Tú eliges tu trayectoria, tu profesión y, sobre todo, eliges tu destino.


▲ Si tienes el ordenador adecuado, tienes el espectáculo. El nivel visual es muy elevado.

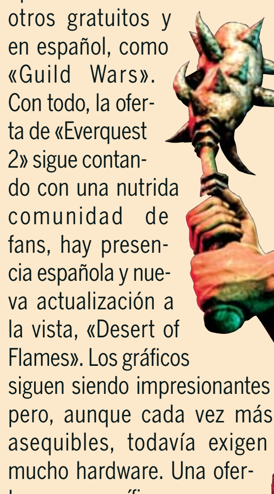

▲ Tan pronto el combate se desarrolla en el exterior como en todo tipo de interiores.

ANTES DECÍAMOS

Tras 500 años y un cataclismo, el mundo de Norrath ha sufrido cambios de importancia incluso para los veteranos del primer «Everquest» pero se mantienen las claves de este MMORPG, uno de los pioneros: criaturas fantásticas, magia, combates... esta vez en un entorno visual realmente impresionante –y muy exigente con el ordenador– con enemigos más inteligentes y una jugabilidad a la medida tanto de personajes solitarios como de grupos de héroes.

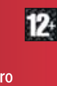
AHORA DECIMOS

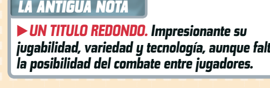
Demasiados competidores le han salido al juego de Sony, algunos con un éxito mundial tan apabullante como «World of Warcraft» y otros gratuitos y en español, como «Guild Wars». Con todo, la oferta de «Everquest 2» sigue contando con una nutrida comunidad de fans, hay presencia española y nueva actualización a la vista, «Desert of Flames». Los gráficos siguen siendo impresionantes pero, aunque cada vez más asequibles, todavía exigen mucho hardware. Una oferta muy específica que no es para cualquier jugador.





FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol Online
- **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Comentado:** MM 121 (Enero 2005)
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** SOE
- **Distrib.:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.everquest2.com



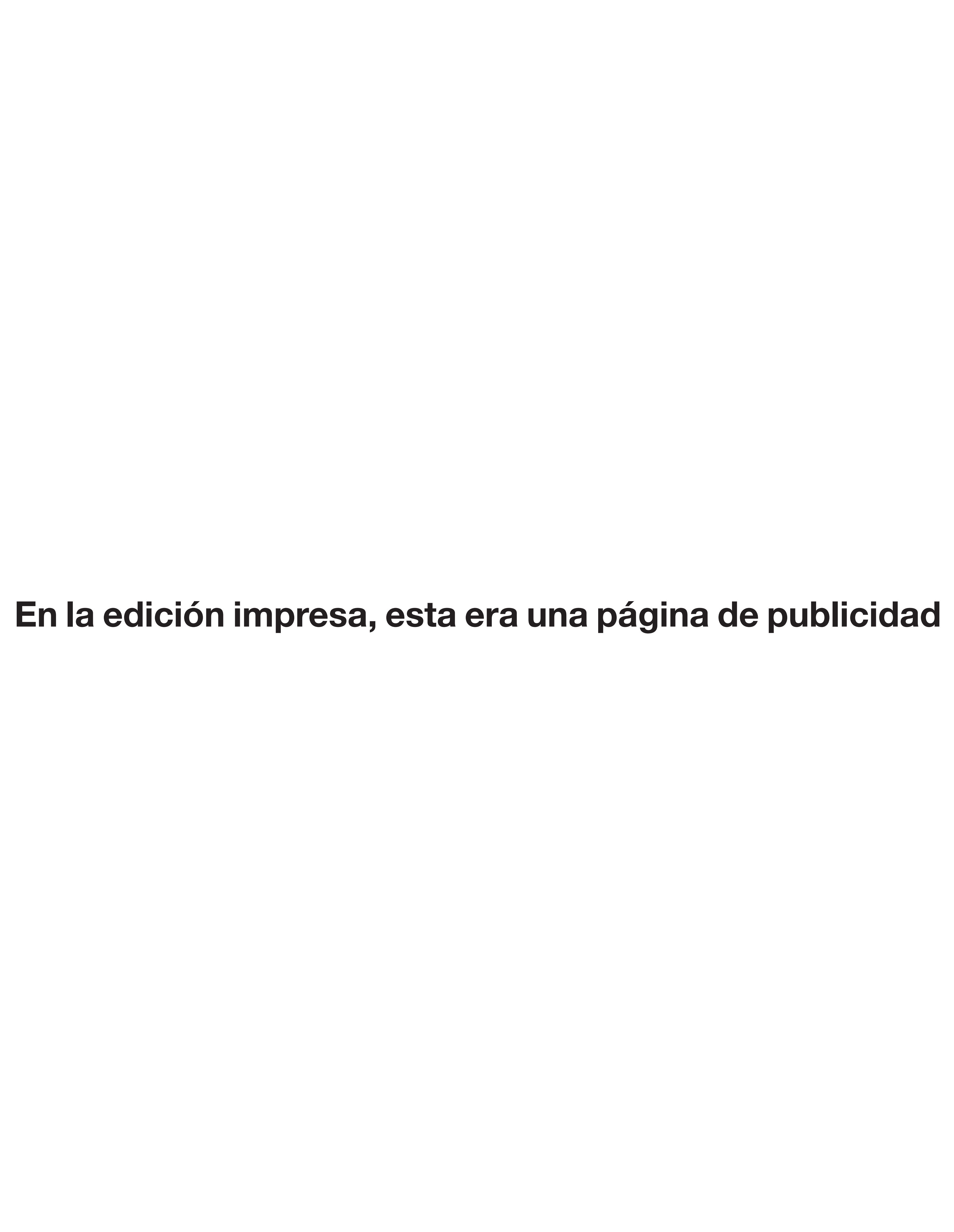


86

LA NUEVA NOTA

83

DIFICIL DECISION. Cuenta con un nivel técnico sobresaliente y un buen sistema de juego pero también varios rivales de calidad.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Mes movidito y variado en la lista con la incorporación por la puerta grande de cuatro espectaculares juegazos -«F.E.A.R.», «Black & White 2», «Fable» y «FIFA 06»-, que además representan a otros tantos géneros diferentes.

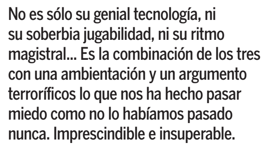



F.E.A.R.

1 · N

- Acción • Monolith
- Vivendi • 49,99 €

No es sólo su genial tecnología, ni su soberbia jugabilidad, ni su ritmo magistral... Es la combinación de los tres con una ambientación y un argumento terroríficos lo que nos ha hecho pasar miedo como no lo habíamos pasado nunca. Imprescindible e insuperable.




- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99



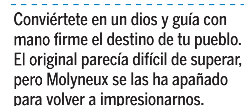


Black & White 2

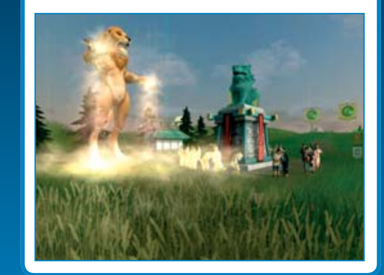
2 · N

- Estrategia • Lionhead/EA
- EA • 49,95€

Conviértete en un dios y guía con mano firme el destino de tu pueblo. El original parecía difícil de superar, pero Molyneux se las ha apañado para volver a impresionarnos.



- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 94







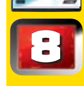
Fahrenheit

3

- Aventura • Q. Dream/Atari
- Atari • 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas, con un argumento y un desarrollo que enganchan desde el principio. Una vez sumergido en la misteriosa trama no podrás abandonarla.

- Comentado en Micromanía 128
- Puntuación: 90



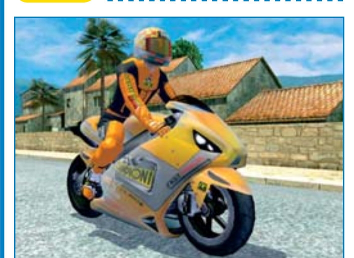

Moto GP 3

8

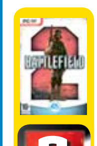
- Velocidad • Climax/THQ
- THQ • 49,95 €

Técnicamente espectacular, todas las licencias oficiales y muchísima velocidad son las virtudes de este simulador con el que viviremos la competición a tope.

- Comentado en Micromanía 128
- Puntuación: 91







Battlefield 2

9

- Acción • Digital Illusions
- EA Games • 49,95 €

Acción, inmersión y diversión en un conflicto imaginario entre USA, China y Oriente Medio que justifica el uso de la más reciente tecnología bélica. Brillante.

- Comentado en Micromanía 126
- Puntuación: 97




Port Royale 2

10

- Estrategia • Ascaron/FX
- FX • 19,95€

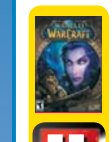
La estrategia, la aventura y la gestión se dan la mano en este fantástico juego que te traslada a las colonias europeas en el Caribe, con sus piratas y sus tesoros.



- Comentado en Micromanía 127
- Puntuación: 92





World of Warcraft

11

- Rol Online • Blizzard/Vivendi
- Vivendi • 44,99 €

Aunque llevamos unos meses explorando el mundo de Warcraft no dejamos de sorprendernos. Es, sin duda, el mejor juego de rol online. No lo dudes: ¡Pruébalo!



- Comentado en Micromanía 122
- Puntuación: 94



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Rome. Total War

- The Creative Assembly • Activision • 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que pueda superar a «Rome: Total War», pues es absolutamente brillante en todas sus facetas.

- Comentado en MM 117 • Puntuación: 96



Acción

Half-Life 2

- Valve Software • Vivendi • 34,99 €

El sucesor de «Half-Life» se ha revelado como una auténtica obra maestra. Desde hace casi un año es la referencia a seguir en el género de la acción.

- Comentado en MM 119 • Puntuación: 98



Aventura

Fahrenheit

- Quantic Dream/Atari • Atari • 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 • Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
2. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Sim.	Electronic Arts
3. Los Sims: Deluxe Classics (+7)	Sim.	Electronic Arts
4. Port Royale 2 (+7)	Estrategia	FX Interactive
5. GTA: San Andreas (+18)	Acción	Take 2
6. Guild Wars (+12)	Rol Online	Friendware
7. Los Sims: Animales... Classics (+7)	Sim.	Electronic Arts
8. Sacred Premium (+12)	Rol	FX Interactive
9. Los Sims: Superstar Classics (+7)	Sim.	Electronic Arts
10. Los Sims: Magia... Classics (+7)	Sim.	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Agosto de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Dungeon Siege 2 (+12)	Rol	Microsoft
2. Battlefield 2 (+16)	Acción	Electronic Arts
3. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. Earth 2160 (+12)	Estrategia	Deep Silver
5. Guild Wars (+12)	Rol Online	NCSoft 2
6. Half-Life 2 (+18)	Acción	Vivendi
7. Football Manager 2005 (+3)	Deportivo	Sega
8. The Sims 2: University (+12)	Simulación	Electronic Arts
9. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
10. Battle for Middle Earth (+12)	Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
3. Nancy Drew (+3)	Aventura	Her Interactive
4. Battlefield 2 (+16)	Acción	Electronic Arts
5. Warh. 40K Winter Assault (+16)	Estrategia	THQ
6. EQ: Depths of Darkhollow (+12)	Rol Online	Ubisoft
7. Microsoft Flight Sim. 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
8. Dungeon Siege 2 (+12)	Rol	Microsoft
9. The Sims 2 University (+12)	Simulación	Electronic Arts
10. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts

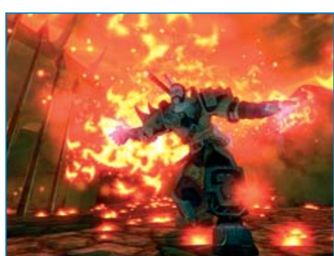
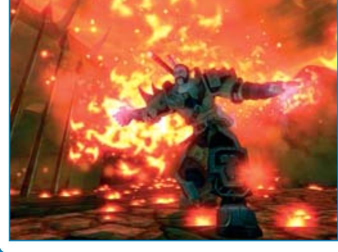
* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2005.

4 Fable (N)

Rol · Big Blue Box/Lionhead · Microsoft · 49,95 €

Profundidad de juego, una historia genial y una enorme libertad de acción... Parece que la espera por este fantástico juego de rol sí que ha merecido la pena.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 90



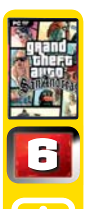
5 FIFA 06 (N)

Deportivo · EA Sports · EA · 49,95 €

La serie «FIFA» vuelve a nuestros PCs con más ritmo, realismo y calidad que nunca. Y, como siempre, con una base de datos capaz de quitarte el hipo.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 87

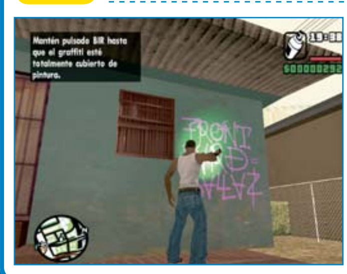
6 GTA San Andreas (↓)

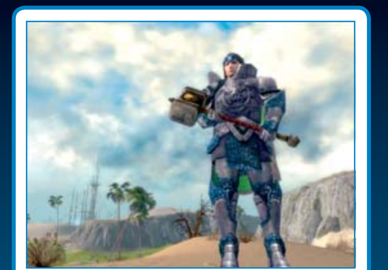


Acción · Rockstar/Take 2 · Take 2 · 49,99€

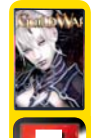
Tan esperado y deseado que ha sido acogido con los brazos abiertos, sabiendo que a cambio nos devolverá una tremenda jugabilidad y una libertad de acción.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 95





7 Guild Wars (↓)



Rol Online · ArenaNet/NCsoft · Friendware · 44,95 €

El juego de NCsoft ha conquistado a muchos miles de jugadores que han visto en él una gran combinación de tecnología, jugabilidad y trasfondo. Hay Tyria para rato.

Comentado en Micromanía 126
Puntuación: 94

12 Empire Earth II (↓)

Estrategia · Mad Doc/Sierra · Vivendi · 49,99 €

Superando nuestras expectativas el juego conjuga con genialidad variedad, profundidad táctica y la velocidad propia de la estrategia en tiempo real. Extraordinario.

Comentado en Micromanía 124
Puntuación: 95





13 C.R.C. 2005 (↓)

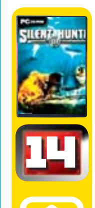


Velocidad · Project 3/Invictus · Proein · 39,95 €

Disfruta de la variedad de este juego que nos ofrece montones de tipos de coches, de superficies e incluso de modos de juego. Y con un realismo físico soberbio, además.

Comentado en Micromanía 127
Puntuación: 84

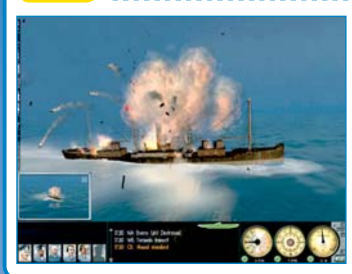
14 Silent Hunter III (↑)

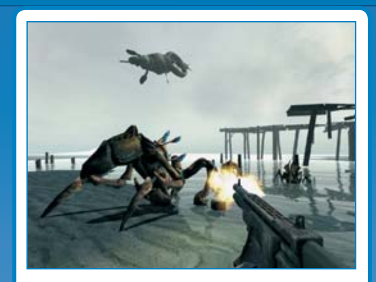


Simulador · Strategic Simulations · Ubi Soft · 19,95 €

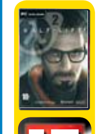
La mejor simulación del momento. Tu misión: dar caza a los transportes aliados en el Atlántico al mando de un submarino U-Boat de la Segunda Guerra Mundial.

Comentado en Micromanía 125
Puntuación: 92





15 Half-Life 2 (↓)



Acción · Valve Software · Vivendi · 54,99 €

Sin lugar a dudas uno de los más grandes en el género de la acción. En cuanto apareció se convirtió en un clásico absoluto que ningún aficionado debería perderse.

Comentado en Micromanía 119
Puntuación: 98

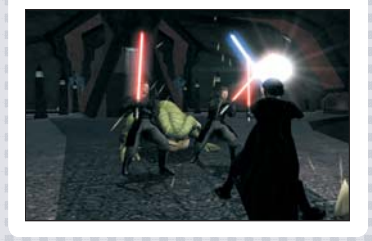
Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Silent Hunter III

Str.Simulations/Ubisoft · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Ningún cambio de posición este mes, pero con la llegada de «Black & White 2» y la cercanía de títulos importantes, pronto habrá muchos cambios sustanciales...



1 Empire Earth II (=)
34% de las votaciones
MM 124 · Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi





2 Port Royale 2 (=)
21% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 92
Ascaron
FX



3 Imperial Glory (=)
19% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 90
Pyro Studios/Eidos
Proein

4 Rome Total War (=)
17% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision

5 Hearts of Iron II (=)
9% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 89
Paradox
Friendware

Acción

«GTA San Andreas» sigue siendo vuestro líder, desaparece «Area 51» y en su lugar asoma la cabeza «Boiling Point», mientras que por el medio hay algún movimiento.



1 Grand Theft Auto San Andreas (=)
32% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 95
Rockstar/Take 2
Take 2



2 Half-Life 2 (=)
30% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



3 Brothers in Arms Road to Hill 30 (↑)
16% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 95
Gearbox
Ubi Soft

4 Battlefield 2 (↓)
14% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 97
Digital Illusions
EA Games

5 Boiling Point (N)
8% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 82
Deep Shadow/Atari
Atari

Aventura

«Leisure Suit Larry. Magna Cum Laude» ha perdido la posición de honor y hay dos nuevas llegadas, una de ellas la entrada de «Fahrenheit», lleno de fuerza y votos.



1 Fahrenheit (=)
26% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



2 The Moment of Silence (↑)
24% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware



3 Leisure Suit Larry Magna Cum Laude (↓)
21% de las votaciones
MM 118 · Puntuación: 88
High Voltage/Sierra
Vivendi

4 Myst V. End of Ages (N)
16% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
Ubi Soft

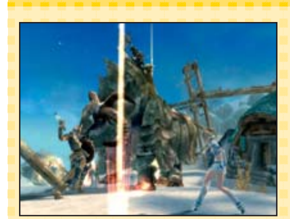
5 Cold Fear (=)
13% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 91
Darkworks/Ubisoft
Ubisoft

Rol

El trío de cabeza continúa inmóvil, dispuesto a no ceder un puesto. Poca novedad en el resto, se cae «Silent Hill 4» y entra el divertidísimo «The Bard's Tale».



1 World of Warcraft (=)
31% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



2 Guild Wars (=)
26% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



3 Dark Age of Camelot (=)
20% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 86
GOA/Mythic
Virgin Play

4 The Bard's Tale (N)
13% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 88
Inxile/Ubi Soft
Ubi Soft

5 Vampire Bloodlines (=)
10% de las votaciones
MM 120 · Puntuación: 90
Troika Games/Activision
Activision

Velocidad

Tres novedades en el género para los tres últimos puestos de la lista, permaneciendo los dos primeros a toda velocidad, sin levantar ni un segundo el pie del acelerador.



1 Need For Speed Underground 2 (=)
28% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Games
Electronic Arts



2 Juiced (=)
26% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Juice Games/THQ
THQ



3 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology (N)
24% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ

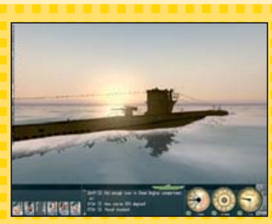
4 S.C.A.R. (N)
14% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Milestone/BlackBean Games
Planeta Interactive

5 C.R.C. 2005 (N)
8% de las votaciones
MM 127 · Puntuación: 84
Project Three/Invictus
Friendware



Simulación

No hay novedad en el mercado y, por tanto, tampoco en la lista, aunque llama la atención el empate entre segundo y tercero. La cosa no puede estar más reñida.



1 Silent Hunter III
30% de las votaciones
MM 125 · Puntuación: 92
Strategic Simulations
Ubisoft






2 Lock On: Air Combat Simulation
24% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 90
Eagle Dynamics
Ubisoft



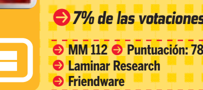


3 Pacific Fighters
24% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 87
1C Maddox Games/Ubisoft
Ubisoft




4 X-Plane Flight Simulator v.8
15% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 86
Laminar Research
Friendware



5 X-Plane Flight Simulator v.7
7% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 78
Laminar Research
Friendware

Deportivos

El ritmo de lanzamientos del verano, más flojo, se refleja perfectamente en esta lista, en la que solo figura una novedad, que se aprovecha del tirón del ciclismo veraniego.





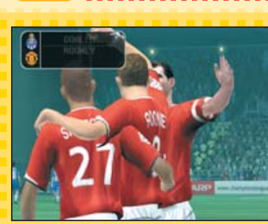

1 Pro Evolution Soccer 4
32% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 94
KCET/Konami
Konami







2 FIFA 2005
28% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts






3 UEFA Champions League 2004-2005
21% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 85
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts




4 Football Manager 2005
10% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 80
Sports Interactive/Sega
Atari




5 Pro Cycling Manager 2005
9% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 75
Cyanide
Friendware

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Age of Empires II	3 Civilization III
38% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 59	Comentado en MM 87
Puntuación: 92	Puntuación: 92	Puntuación: 90
Blizzard	Firaxis	Firaxis

Acción



1 Doom 3	2 M.O.H.: Allied A.	3 Half-Life 2
41% de las votaciones	27% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 116	Comentado en MM 85	Comentado en MM 119
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 98
Proein	EA	Valve

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Syberia	3 Sam & Max
50% de las votaciones	29% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 92	Coment. en MM 70 (2ª Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 85	Puntuación: 95
LucasArts	Microïds	LucasArts

Rol



1 Diablo II	2 Neverwinter N.	3 Baldur's Gate II
38% de las votaciones	34% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 67	Coment. en MM 80	Comentado en MM 50
Puntuación: 85	Puntuación: 91	Puntuación: 91
Blizzard	Bioware	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



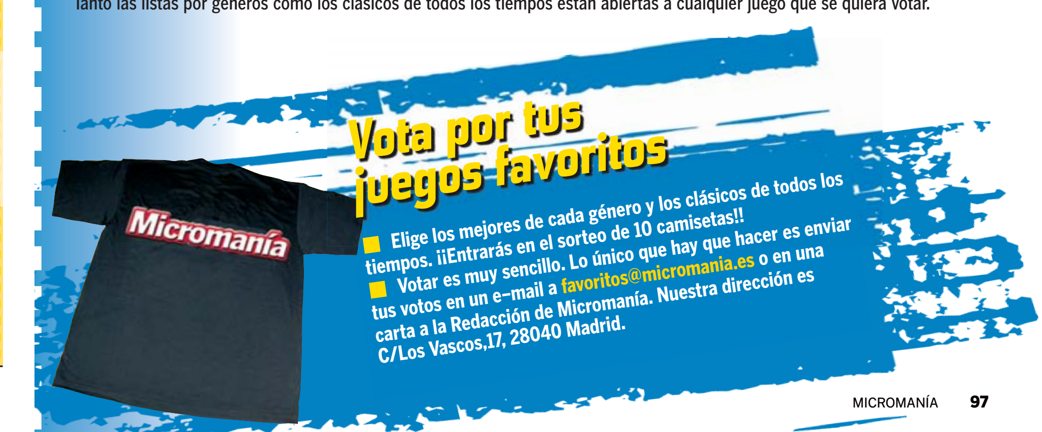
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.Sim. 2
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 FIFA 2002	3 PC Fútbol 2001
50% de las votaciones	32% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 80	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 71	Puntuación: 86
Sega	EA Sports	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.





Imperial Glory

Europa en guerra

¿Estás listo para llevar a tu país a su máximo esplendor? ¿Librar batallas por el control de nuevos territorios? ¿Buscarle esposa a tu hijo? Ser gobernante no es nada fácil, pero el pueblo ha puesto su confianza en ti y ponerte un cucurucho de papel en la cabeza no te convierte en Napoleón.

Imperial Glory», –como la mayoría de los juegos de estrategia– varía su planteamiento en función del enfoque que queramos darle, ya sea pacifista, bélico, o una combinación de ambas cosas... Nunca afrontarás dos partidas iguales. Como describir cada una de las opciones disponibles resulta imposible, vamos a concentrarnos en una sola nación, Francia y en un enfoque tan particular como el bélico, pero sin dejar de lado otras opciones. Aún así, muchos de los consejos son aplicables a otros países y enfoques.

El juego de campaña completa se divide en tres eras distintas. En todas ellas, empezamos dando consejos sobre las tecnologías o las ramas de investigación más importantes y luego hablamos del tipo de edificaciones más convenientes en cada caso. También damos algunas recomendaciones sobre los países a conquistar –siempre desde la posición de Francia– y varias sugerencias sobre cómo afrontar las batallas terrestres y navales. Más adelante, todo dependerá todo de tu habilidad como estratega. Para empezar, el tutorial es importantísimo para tener un buen comienzo en la campaña, así que damos por sentado que lo has estudiado a fondo. Y si no es así, ¿a qué estás esperando?

La Primera Era



¡Prepárate para la guerra!

No importa cómo plantees el juego, tarde o temprano vas a invadir o ser invadido, por muy pacifista que seas. Así que lo mejor es empezar desarrollando tu industria militar. Por defecto, ya tienes completa la Tecnología de Carrera Militar, por lo que comienza construyendo un cuartel para las tropas; en los siguientes turnos investiga la Infantería Básica, la Conservación Alimentaria y el Comercio Internacional.



Convierte a tus hombres en un ejército.

Una vez obtenida esas tecnologías, construye las barracas y comienza a mejorar tus ejércitos con el entrenamiento de capitanes y fusileros. Levanta un Almacén de Víveres que te será muy útil cuando comiences una batalla y el consumo se dispare. Crea delegaciones en los países que te caigan mejor. Después, investiga la caballería y la vacunación, entrena varios caballeros y activa el "quest" de Revolución Médica.



Controla el consumo de alimentos

Los siguientes turnos estarán dedicados a la creación de nuevos ejércitos, la mejora de los actuales, y la investigación de nuevas Tecnologías. Ten cuidado con superar el límite de alimentos producidos. Si creas demasiadas tropas tendrás que echar mano de lo almacenado. Si estás cerca del límite y aún así quieres crear más, hazlo y déjalas en el cuartel principal; allí no consumirán alimentos.



Hazte a la mar

En cuanto a las Tecnologías, altérnalas como creas conveniente. Te recomendamos la Artillería, la Sierra Circular, y la Infraestructura Naval. Con la Artillería, levanta una Fundición Básica y crea obuses. Con la Sierra Circular, construye aserraderos para mejorar la producción de materias primas, y con Infraestructura Naval, ahorra para activar el "quest" de Señor de los Mares y tendrás unas cuantas corbetas.



Pasa a la ofensiva

Después de este período inicial de preparación es hora de pasar a la ofensiva. Empieza con uno de los pequeños países al Este; Piamonte sería una buena elección. Pero antes de lanzar tus tropas, comprueba un par de puntos. Vigila las alianzas de la nación que vayas a invadir y mira los ejércitos que tiene. Revisa siempre en el juego ambos factores, antes de lanzar cualquier campaña.



No despiertes gigantes tan pronto

Si Piamonte tiene con Gran Bretaña una alianza en vigor, declararle la guerra te va a causar serios problemas con los ingleses; espera a que caduque para atacar. Si ellos tienen doscientos hombres, lánzales cuatrocientos; si tienen milicia, usa caballería; y si disponen de fusileros, llévate obuses.



Garantiza la superioridad y se constante

Tras la batalla comenzará el asedio a la capital. Si sólo has enviado dos ejércitos, mete a un tercero. Y si alguno de ellos ha sufrido muchas pérdidas, reemplázalo con otro más fresco. Si el número de tropas empleadas para el asedio es demasiado bajo, se producirá una sublevación de milicianos y tendremos que volver a hacerles frente. Cuando el asedio concluya, la ciudad pasará a formar parte de tu imperio.



Recupérate de la victoria

Utiliza los siguientes turnos para recuperarte de las bajas, establecer nuevas rutas terrestres gracias a las Delegaciones Comerciales y construir Dársenas Mercantiles que te permitan abrir rutas marítimas. Con las Tecnologías de Mercado Doméstico y Maniobras Militares, construye una Oficina Comercial para incrementar el comercio interior. Crea un Campo de Entrenamiento con el que mejorar tus tropas.



Hacia la península Itálica

Antes de terminar esta Era, vamos a conquistar un par de países más. El siguiente objetivo dependerá de la situación política; las posibles elecciones serían España, Batavia, República Helvética, o Hannover. En nuestro caso, nos decantamos por Hannover, para luego saltar a los Estados Papales y las dos Sicilias. Controlarás la "gran bota".

La Segunda Era



Contener tu expansión te hará fuerte

Hemos conquistado varios países y nos estamos convirtiendo en una potencia mundial, pero antes de seguir nuestro avance, vamos a ampliar lo que ya tenemos. Ten presente que todas las mejoras que hayas llevado a cabo en tu tierra natal no se van a aplicar a los territorios conquistados. Así que utiliza los siguientes turnos para construir hospitales, almacenes, etc... Así le sacarás más provecho.



Recluta tropas de las provincias

Nuevas barracas y cuadras tampoco estarían de más. Así podrás reclutar soldados en estos territorios en lugar de desplazarlos desde la capital del imperio. Crea nuevos oficiales y tropas de choque, haz que varios de estos contingentes vigilen las fronteras, y deja otras tropas estacionadas en los cuarteles para que no consuman más alimentos de los necesarios y puedas recurrir a ellos en caso de necesidad.



Que no falten recursos

En lo que respecta a las Tecnologías, te recomendamos que sigas la misma estela que en la Primera Era. Comienza con la rama de recursos (Agricultura Moderna, para construir regadíos y aumentar la producción de comida) y continúa con la militar, para mejorar la calidad de las tropas y obtener nuevos tipos de barcos. Estas dos deberían ser tus prioridades, pero altérnalas de vez en cuando con las demás.



Aprovéchate de otros conflictos

La mayoría de los grandes imperios estarán inmersos en sus propios conflictos, así que si ves la oportunidad de aprovecharte, no lo dudes. Por ejemplo, si ves que Prusia está recibiendo un duro castigo por parte de Rusia en algunos de sus territorios fronterizos, y ha dejado la capital indefensa porque necesita sus tropas en otro lugar, conquístala. Explotar los éxitos de los demás también vale en la guerra.



Forja alianzas con los amigos...

Echa algún vistazo al porcentaje de simpatía de las diferentes naciones. Si ves que alguna siente una gran simpatía hacia ti, puede que la mejor solución sea una anexión pacífica. Si el porcentaje llega al 100% se unirá a tu imperio voluntariamente.



... y favorece la anexión

Por ejemplo, en nuestro caso, nos dimos cuenta de que Lombardía, –que había conquistado parte del Imperio Austriaco– sentía un 83% de simpatía hacia nosotros. Lo único que tuvimos que hacer fue construir un consulado, un periódico y un centro cultural en dicho país. Nos llevó muchos turnos pero, gracias a ello, el porcentaje aumentó al 100%, y el territorio y su ejército pasaron a ser nuestros.

TIPOS DE UNIDADES





OFICIALES: Son necesarias para formar un ejército. Se diferencian por el número de tropas que pueden tener bajo su mando.

INFANTERÍA: Son muy versátiles, por lo que siempre deberíamos contar con algún contingente, en especial de fusileros y granaderos.

CABALLERÍA: Un ejército sin caballería es la mitad de efectivo. Estas unidades son las más rápidas y pueden enfrentarse a cualquier unidad con total efectividad. Los hay que sólo atacan cuerpo a cuerpo o también a distancia.

ARTILLERÍA: El mejor uso que se le puede dar a la artillería es cuando nos enfrentamos a un enemigo atrincherado. Un par de cañonazos y verás cómo consigues hacerlos salir.

BARCOS: Tener una buena flota es tan importante como disponer de ejército. Es imposible conquistar el mundo sin sus mares. Existen tres tipos de barcos en base a lo rápido y potentes que sean.



Trabajo en los astilleros

Conquista los pequeños países que queden en el continente (Austria para empezar) utilizando las mismas tácticas empleadas hasta ahora, mejora tus ejércitos con nuevos tipos de caballeros, cañones e infantería, y construye una buena flota de barcos, la mayoría corbetas, pero también alguna que otra fragata. Ve preparando a tus tropas, porque la madre de todas las batallas te espera en la Tercera Era.

La Tercera Era



Contra potencias navales

A estas alturas del juego, es muy probable que sólo queden tres grandes imperios en pie; Gran Bretaña, Rusia y tú, Francia. Habrá algún país perdido en mitad de la nada, como Egipto o Túnez, pero apenas será un problema. Si aún no tienes una gran flota, espera hasta crearla. Tanto Rusia como Gran Bretaña son potencias navales, y no conseguirás doblegarlos si conservan la supremacía marítima.

LAS TECNOLOGÍAS

LAS TECNOLOGÍAS son las ramas de investigación que nos permitirán mejorar nuestro país tanto en asuntos interiores como exteriores. Se dividen en cuatro categorías: rama de recursos, rama militar, rama política, y rama comercial.

LA RAMA DE RECURSOS nos ayudará a mejorar nuestra obtención de alimentos, oro, habitantes, y materias primas. Su importancia resulta evidente, por lo que debería formar parte de nuestra lista de prioridades durante cada turno.

LA RAMA MILITAR es la encargada de proporcionarnos el ejército que necesitamos para nuestra expansión por el continente. También debería ser una de las ramas principales de investigación, aunque sólo sea para efectos defensivos.

La rama política nos dará la oportunidad de influir en los demás países para que su simpatía hacia nosotros aumente y nuestro conocimiento de ellos mejore.

LA RAMA COMERCIAL nos permitirá abrir rutas comerciales con otros países de nuestro entorno. Además, nos ayudará a mejorar el comercio interno de nuestra nación, consiguiendo de ese modo que la rentabilidad entre los territorios sea más elevada.







Parte con ventaja

La invasión de Rusia debería ser similar a lo visto hasta ahora, así que empieza con los preparativos. Moviliza suficientes fuerzas para que haya tres contingentes en cada frontera de tu territorio. En cuanto le declares la guerra, tratará de invadirte. Mueve tus barcos hasta situar dos en cada zona marítima donde haya un navío ruso. Es decir, dos contra uno. Un poco de superioridad marítima nunca viene mal.



Asegúrate de no abrir dos frentes

Una vez que estés listo, escoge la zona terrestre que más te guste y ataca por allí. Pero antes, asegúrate de que Rusia no tiene una alianza defensiva con Gran Bretaña, o corres el riesgo de meterte en un buen fregado. Haz avanzar a los otros ejércitos y prepárate para librar varios combates de forma continua. Poco a poco conseguirás llegar hasta la mismísima San Petersburgo, la capital del Imperio Ruso.



Construye grandes buques

Con las Tecnologías, deberías seguir el mismo enfoque que hasta ahora. Investiga la rama de recursos para aumentar tus ganancias, –concéntrate sobre todo en los alimentos– y la rama militar para llevar tus ejércitos hasta el límite. La infraestructura naval será una gran ayuda cuando te enfrentes a la flota inglesa. Construye más fragatas cuando tengas oportunidad y algún que otro buque de línea.



No renuncies a los desafíos

En cuanto a las quest, si ves alguna que te interesa, no te cortes, pero te recomendamos la de Simón Bolívar, –con la que aumentarás la calidad y cantidad de toda tu infantería– y Bloqueo Continental, –para bloquear durante un año las rutas comerciales del imperio con el que tengamos peores relaciones en ese momento–. Esta última es muy efectiva, si decides invadir al imperio, que se verá muy afectado.



Salto a las islas

Gran Bretaña requiere una estrategia similar a la rusa. Antes de lanzar una invasión en las Islas Británicas, recupera los territorios que haya conquistado en el continente. Sitúa tropas en esas fronteras y rodea sus barcos con dos de los tuyos. No intentes precipitarte atacando antes de estar preparado. Tienes todo el tiempo del mundo, así que invierte los turnos que hagan falta para construir barcos.



El desembarco

Cuando Gran Bretaña ya no tenga presencia en el continente ni en los mares, inicia la invasión de la isla. Rodéala con tu flota y utiliza varios barcos como transporte de tropas. Ya sólo te queda desembarcar en el puerto que prefieras. Todo esto es más fácil de decir que de hacer, puesto que te va a costar bastante trabajo someter al Imperio Británico. Pero con perseverancia, conseguirás la gloria imperial.

Batallas Terrestres



Lidera tus tropas en el campo de batalla

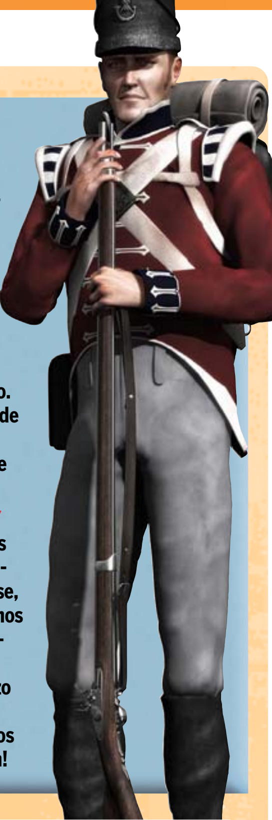
El combate terrestre es la esencia de este juego, por lo que dominarlo resulta fundamental si no quieres llevarte una buena tunda de palos. En primer lugar, no dejes el resultado de la batalla en manos del ordenador, lidéralo en persona. El ordenador siempre te hará sufrir más bajas de las que podrías conseguir con algo de planificación y estrategia. No hay nada mejor que hacer las cosas uno mismo.

LAS QUESTS









SON MISIONES ESPECIALES que se pueden realizar para obtener ciertas ventajas a cambio de unos requisitos específicos que casi siempre están relacionados con una cierta cantidad de recursos o un número de rutas comerciales. No siempre están disponibles y dependen de las Tecnologías que hayas investigado. No podrás beneficiarte del quest de Señor de los Mares hasta que no hayas investigado la Tecnología de Infraestructura Naval.

LAS RECOMPENSAS SON MUY VARIADAS y abarcan casi todos los aspectos posibles, por lo que siempre habrá un quest que nos interese, sea cual sea el enfoque que le demos al juego. Cada vez que la investigación de una tecnología te permita activar una quest, échale un vistazo para ver si te interesa. Si es así, comienza a ahorrar para cumplir los requisitos. ¡Que no se te adelanten!



Sin pegar ni un tiro

Todos los campos de batalla tienen una serie de objetivos en forma de aldeas, granjas, o palacios en el caso de grandes capitales que, si se conquistan y se mantienen durante cierto tiempo –unos veinticinco minutos aproximadamente–, te permitirán alzarte con la victoria sin tener que vencer a tus oponentes. Ésa será la táctica que utilizará el enemigo pero, como no nos gusta ser tan pasivos, prescindiremos de ella.



Fusileros contra la caballería

Si nos vamos a enfrentar con simples milicianos, envía a tus soldados sin problemas. No serán rivales para tus caballeros y fusileros. Si disponen de alguna compañía de caballeros, puedes hacerles frente con tu propia caballería o adelantar a tus fusileros para que sean ellos quienes reciban su carga una vez que hayan adquirido una formación en cuadro; la más efectiva contra cualquier tipo de caballería.



Mantén las distancias

Si el enemigo goza de alguna compañía de fusileros o tiradores, es muy probable que la utilice para ocupar algún puesto defensivo. En ese caso, no te acerques a su distancia de tiro; te dispararían a placer. Usa obuses o cañones para destrozar la casa, y cuando salgan de ella, intercéptalos con el resto de tus fuerzas. Y decimos interceptar, porque se lanzarán a destruir la artillería en el acto si no lo impides antes.

PACTAR CON EL DIABLO



LA DIPLOMACIA puede resultar un factor decisivo para conquistar Europa. Te permitirá formar una coalición con otro país para enfrentarnos juntos a un tercero, pedir permisos de paso, formar alianzas defensivas, declarar la guerra de forma “legal”, e incluso concertar matrimonios para mejorar las relaciones. En la mayoría de los casos, hay que ofrecer oro u otros recursos para convencer al país en cuestión de que acepte nuestra oferta.

LOS DEMÁS PAÍSES no vacilarán en forjar lazos diplomáticos con nosotros, aunque por un tiempo limitado. El más utilizado será el de alianza defensiva, ya que habrá muchos países pequeños que nos pedirán protección a cambio de oro. Acéptalo sin dudar. Es una buena forma de obtener dinero gratis. La segunda transacción más utilizada será la de tratado comercial, con el que nos ofrecerán alimentos o materias primas a cambio de nuestro oro. Casi siempre tratarán de desplumarte, así que acepta sólo si estás falto de dicho recurso.



¡A la carga!

Si cuenta con algunos obuses o cañones, lo mejor que puedes hacer es adelantar la caballería y lanzarla contra ellos. Es la unidad más rápida, por lo que los cañoneros lo tendrán más difícil para acertar. Por supuesto, y al margen de lo que hemos dicho hasta ahora, la superioridad numérica es la clave en cada lance. Los consejos de antes sólo te ayudarán a minimizar las pérdidas.

Batallas Navales



Tus naves contra los elementos

En las batallas navales ocurre todo lo contrario que en las terrestres. Lo más probable es que el ordenador obtenga mejores resultados que tú. Así que si no consigues cogerle el tranquillo al asunto, si se te hace muy duro o todo el proceso te aburre demasiado, deja que la IA se encargue. No será lo mismo, pero al menos tendrás más posibilidades de obtener un resultado favorable.



Siempre más cañones

Antes de nada, asegúrate de que en el mapa estratégico los barcos se desplacen de dos en dos. No los separes individualmente, –recuerdas lo de la superioridad, ¿verdad?–. El enemigo casi siempre te ataca con un solo barco, por lo que cuando se produce algún conflicto tendrás siempre las de ganar, tanto si dejas la contienda en manos del ordenador como si te encargas tú de ella.



Navega para apuntar

El desarrollo del combate resulta algo complicado. No te preocupes mucho por la dirección del viento. No es algo que puedas controlar, así que ve a lo tuyo. Escoge la munición, dependiendo de si quieres o no hundir el barco y adelante. En líneas generales, todo el proceso se reduce a encontrar la forma de que el enemigo se ponga al alcance de tus cañones, maniobrando de un lado a otro para conseguirlo.



Siempre perseguidor

No existe una táctica cien por cien efectiva, pero no todo es cuestión de suerte. Si tu barco tiene la misma velocidad o es más rápido, puedes intentar seguir su estela y, cuando estés lo bastante próximo, virar a izquierda o derecha para cañonearlo por detrás. Como está de espaldas, no podrá responder a tu ataque. Si tu navío es más lento, atácale de frente; a menos velocidad, más blindaje y armas tendrás.



Dos contra uno

Si el combate se produce entre dos barcos tuyos y uno suyo –como te hemos recomendado al principio–, deja uno parado y ve a por el enemigo con el otro. Cuando veas que el enemigo se dirige hacia este último, deja parado al que estabas controlando y toma las riendas de ése. Básicamente, es como si se pasasen la pelota uno a otro. Controlar ambos a la vez es un poco lioso y no resultaría demasiado efectivo...



La IA juega con ventaja

¿Qué pasa si el enemigo ataca con dos o más barcos y nosotros tenemos el mismo número? El ordenador es el que tiene las de ganar, a no ser que te hayas convertido en un experto en el manejo de varios navíos alternativamente –la IA los maneja a la vez–. Esta circunstancia se da con muy poca frecuencia pero, si se produce, no te compliques la vida y deja que la contienda se resuelva automáticamente.

TORNEO DE LAS CINCO NACIONES





GRAN BRETAÑA: La ventaja de Gran Bretaña es que resulta muy difícil de invadir. Pero su condición de isla también le impide llegar fácilmente a otros países. La investigación de la infraestructura portuaria resulta, por tanto, fundamental.

FRANCIA: Junto con Rusia, es el que empieza con más territorios. No dispone de muchos recursos iniciales, pero sus tropas de elite cuestan más baratas. Tiene presencia en ambos mares y su posición le permite expandirse con comodidad.

AUSTRIA: Sus tropas básicas son más baratas y posee más recursos iniciales que nadie pero, al encontrarse en el centro de Europa, puede ser atacado por varios frentes y no tiene salida al mar. Obtener un ejército poderoso es una máxima prioridad.

PRUSIA: Prusia tampoco se encuentra en una buena situación, ya que puede ser atacado por varios países. Firmar alianzas defensivas con otras naciones puede evitar que las demás decidan aprovecharse de su debilidad inicial.

RUSIA: Sus territorios son enormes, y está tan alejado de los países más problemáticos que goza de una situación mucho más desahogada que el resto. Sólo puede ser atacado por un frente.

FIFA 06

Apúntate al fútbol moderno

Hasta ahora bastaba con que te pusieras las botas con tacos sobre el terreno de juego, pero ahora también tendrás que ser un lince desde el banquillo para ganar la liga de las estrellas... ¡Apunta en tu libreta!

El sistema de juego de «FIFA 06» ha dado un notable giro hacia la estrategia táctica al incorporar la protección del balón y los cambios de posicionamiento en tiempo real, de forma que ya no es suficiente con centrar balones al área o ser un maestro de la técnica individual. Es necesario tener visión de juego y mucha anticipación en el plano táctico. Además, la IA ofensiva y defensiva de los equipos controlados por el ordenador en el nivel "Clase Mundial" es extraordinaria y sólo jugando de memoria y explotando las argucias del fútbol moderno conseguirás crear un equipo imbatible.

Tácticas en tiempo real



» **No seas previsible en tu juego.** La IA defensiva sabe leer nuestro juego y si repites siempre la misma táctica o abusas de un ataque predeterminado, aprenderá a contrarrestarla y verás cómo se anticipan a todos los pases.



» **Recurre a las tácticas en tiempo real** como el contraataque, el juego por las bandas, todos al área o abrir huecos, según sea la situación de tus jugadores en el campo y las condiciones del partido al que te enfrentas.



» **Las jugadas defensivas en tiempo real** también son esenciales. Estudia el posicionamiento de las opciones de presión, fuera de juego, defensa en zona y defensa en línea para aplicarlas dependiendo del estilo de ataque del rival.

Sácale el jugo al 4-4-2



» **Hay multitud de esquemas tácticos** perfectamente válidos, pero el más equilibrado es el 4-4-2 por su compromiso entre defensa, ataque por las bandas y presencia de dos delanteros.



» **La actitud del 4-4-2** debe ser abrir el juego a las bandas con laterales de largo recorrido que desdoblen a los interiores. La protección del balón, las paredes y las carreras son esenciales.



» **Apóyate frecuentemente en los centrocampistas** con un buen nivel de control del balón y, en general, haz que el balón circule por el campo contrario con rapidez y de lado a lado.



» **Inicia el juego con los centrales o los laterales,** sube el balón hasta el centro del campo, pasa a los mediocentros y que usen la protección del balón para pasar en profundidad

También un psicólogo



» **Conoce las habilidades de cada jugador** y aprende a explotarlas. No trates de que un central controle el balón ni pretendas que un delantero entre por bajo y lo robe.

» **Los valores de moral,** compenetración y química de equipo son decisivos en la resistencia de los jugadores y el porcentaje de éxito de sus jugadas. Vigila estos valores y, si baja la moral tras perder varios partidos, juega aunque sea un amistoso contra un eterno rival. Si ganas podrás recuperar bastantes puntos de moral.

» **Busca crear un once ideal inamovible** para fomentar la compenetración y química de equipo, pero tampoco olvides hacer rotaciones para evitar el cansancio y, sobre todo, para no disminuir la moral de los reservas.

Ataca con cabeza



» **Que la mejor defensa es un buen ataque** es mucho más que un tópico. Trata a toda costa de mantener la posesión del balón y nunca arriesgues los pases en tu campo.



» **Juega al primer toque para evitar los robos** de balón cuando pases a hombres marcados. Además, las paredes son ideales para sortear cualquier defensa en línea.



» **Saca rápido con el portero con la mano** hacia las bandas y recibe con el lateral o el extremo avanzando el balón. Iniciar el contraataque con rapidez es fundamental.



» **Los cambios de banda son claves para oxigenar el juego.** Si cruzas el balón por alto de extremo a extremo, tu rival pivotará hacia donde estabas. Así se cansa y abre huecos.



» **No te canses de jugar por las bandas,** ahora los interiores y laterales pueden correr en diagonal y pueden profundizar para centrar al área o cortar para disparar a puerta.



» **Tienes mayor control sobre los disparos a puerta,** no desestimes los tiros desde fuera del área y procura hacerlos tras recortar o en carrera por un pase o rechace.

La defensa, un pilar central



» **Ojo con las entradas a ras de suelo**, suelen acabar en falta y tarjeta; procura hacerlas sólo cuando sea necesario. Es mejor que uses la presión normal y si entras que sea a distancia.



» **No abuses de la presión cuerpo a cuerpo**, los rivales recortan hábilmente. Es mejor darles metros y situarte en las trayectorias de pase para interceptar el balón o cortar los centros.



» **Deja al mínimo la opción de cambio automático de jugador**, es mejor que vayas cambiando manualmente para interceptar el balón y dejar que la IA se encargue de la presión.



» **Achicar espacios debe ser la táctica defensiva por excelencia,** cuando ataques sube la línea defensiva de centrales al centro del campo para dejar a sus delanteros con menos espacio.



» **Por mucho que te eches atrás** o pongas el autobús delante de la portería al final uno de los rebotes o rechaces acabará entrando o cayendo a los pies del delantero rival. No te encierres.

El uno contra uno





» Los regates más efectivos son los cambios de ritmo. Avanza andando y cuando quieras sobrepasar a un rival, cambia de ritmo con el "sprint" en línea recta o en diagonal. También suelen dar buen resultado los giros hacia atrás con carrera y normalmente acaban en falta. Usa este recurso cuando estés cerca del área para provocar faltas.

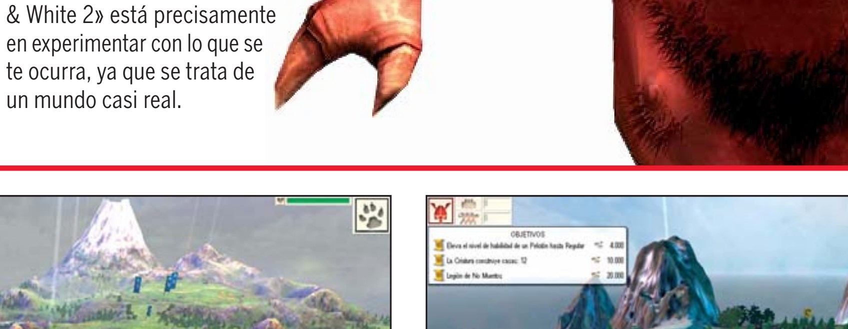
» Para realizar los regates más exquisitos necesitas a un jugador con más de 90 puntos en esa habilidad y procura estar andando cuando inicies el movimiento. Los disparos a puerta son ahora un movimiento de habilidad por el mayor control en la dirección, potencia y efecto al balón. Es importante que no dispares en carrera; activa el control de andar y lee la posición del portero para dar un toquecito elevado, un disparo fuerte o uno esquinado, buscando la base del palo.

Black & White 2

Como Dios manda

Cuando el pueblo de los aztecas estaba a punto de eliminar a la civilización griega, no se podían imaginar que volveríamos para vengarnos. Y dimos buena cuenta de ellos, de esta manera...

En «Black & White 2» no existe un único camino sobre cómo afrontar las diferentes islas. Cada partida es completamente diferente y cada jugador puede optar por hacer lo que le venga en gana, ya sea el bien, el mal o una mezcla de ambos. ¿Quieres dedicarte a construir una ciudad esplendorosa, o un ejército poderoso capaz de hacer temblar la tierra a su paso? ¿Cómo puede ayudarte la criatura en tu tarea? ¿En qué es mejor gastar los tributos? A continuación te ofrecemos algunas de las respuestas a estas preguntas, aunque recuerda, no tienes por qué aplicarlas al pie de la letra. La gracia de «Black & White 2» está precisamente en experimentar con lo que se te ocurra, ya que se trata de un mundo casi real.



Consejos generales



Investiga a fondo el mapa para descubrir todos los pergaminos que haya diseminados a lo largo del mismo. Sus objetivos, además de entretenidos y divertidos, te proporcionarán una buena cantidad de tributos que podrás aprovechar en tu beneficio.

No olvides echar un vistazo a menudo al menú de objetivos, ya que en él puedes encontrar misiones que te reportarán un buen número de tributos que, en un principio, jamás hubieses adivinado. Por ejemplo, que tu criatura construya unas cuantas casas, o que recolecte cierta cantidad de recursos.

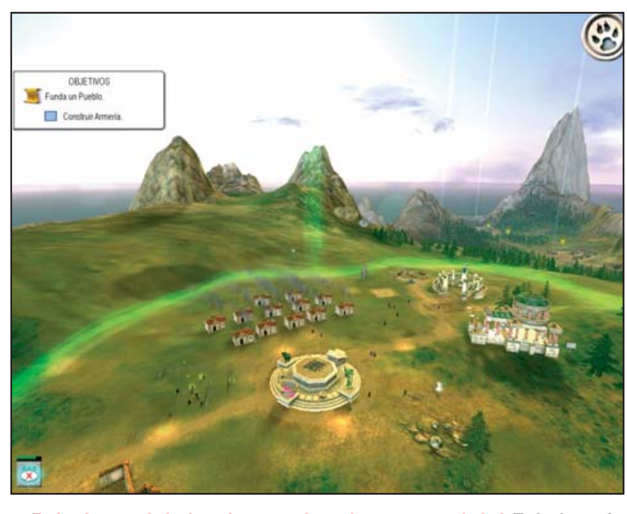
Conquista cuanto antes todos los pueblos que puedas, ya sea por la fuerza o a través del esplendor. Ello te proporcionará nuevos recursos y población para construir un ejército mejor o para dar un impulso renovado a la construcción de estructuras imponentes para tu ciudad.

No todo consiste en construir y pelear. Tus ciudadanos necesitan tiempo para descansar y esparcirse, de esa manera luego rendirán mejor en las tareas que les asignes. Construye una taberna y unos baños y pronto notarás sus beneficiosos efectos, la gente estará más contenta y rendirán infinitamente mejor. Si decides emprender la senda del bien, tienes una gran responsabilidad con tus ciudadanos.

Toda vez que conquistes un pueblo, probablemente haya que reconstruirlo de acuerdo a nuestras necesidades. Para acelerar el proceso, lleva unos cuantos ciudadanos procreadores y sobre todo, pon a la criatura a construir rápidamente. Tal vez prefieras tenerla simplemente como un satélite, que te aprovisione y nada más. En ese caso construye una buena muralla y un par de almacenes y después pon a sus habitantes a obtener recursos sin parar.

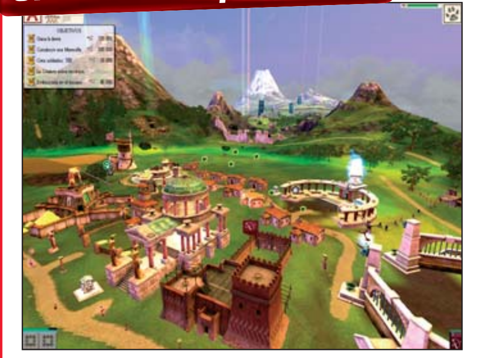


▲ **La mejor manera de prosperar en el juego, al menos al principio, consiste en consultar el menú de objetivos para ir cumpliéndolos uno tras otro. Esto te permitirá aprender su mecánica. Poco después podrás lanzarte a la conquista.**



▲ **Es fundamental elegir un buen emplazamiento para tu ciudad. Todo depende del estilo de juego que vayas a seguir. No es lo mismo una ciudad que pretende la expansión que la fortaleza de un pueblo empeñado en la guerra.**

Una ciudad esplendorosa



▲ Tendrás que estar pendiente de cumplir los objetivos que proporcionen mayor bienestar a tus seguidores.



▲ Procura que no les falte nada. Planifica la creación de caminos con una red de estructuras y servicios.

» Cada vez que empieces una isla o conquistes una ciudad tendrás que demostrar tus dotes de arquitecto para hacerla lo más esplendorosa posible. Además de obedecer las peticiones que te hagan los aldeanos, que normalmente suelen ser muy básicas, también puedes adelantarte y realizar por tu cuenta construcciones que eleven el esplendor de la ciudad. No sigas al pie de la letra las peticiones de los pueblos, ya que casi siempre sus deseos irán encaminados al alimento, la iluminación, la guerra y poco más.

» Una de las primeras construcciones que debes implantar en tu ciudad es un buen sistema de comunicación. Antes de hacer nada construye los caminos y luego pon los diferentes edificios en relación a éstos. Los ciudadanos estarán encantados y la ciudad ganará en esplendor desde el primer momento. Tampoco olvides su iluminación.

» La base de una ciudad esplendorosa está en su mano de obra. Crea una buena cifra de procreadores y construye cuanto antes una guardería. Así conseguirás más niños que estarán a tu disposición para lo que quieras: ejércitos, construcción, recolección de recursos...

» No dejes a tu ciudad sin habitantes por mandarlos a la guerra. Recuerda que cada vez que crees un pelotón puedes determinar la cantidad de hombres que lo van a formar. Si utilizas todos los posibles y los mandas a luchar, la ciudad se quedará sin ciudadanos con los que procrear.

El arte de la guerra

» Llegado el momento de la lucha, la táctica de desgaste es la más efectiva. Divide tu ejército en numerosas divisiones y ataca desde un primer instante las líneas enemigas haciendo todo el daño posible dentro de los pueblos enemigos. Si esperas a construir un ejército gigantesco el rival tomará la iniciativa. La audacia es la mejor arma si te decides a usar la fuerza.

» Si la morada del enemigo está rodeada de murallas y no dispones de armas de asedio para destruirlas, siempre puedes usar a la criatura para destruir la puerta principal. Puede que sufra algunos daños, pero en unos pocos segundos habrá dejado libre el camino tus tropas.

» El pueblo enemigo principal también suele contar con una criatura tan poderosa o más que la tuya. Por ello resulta una auténtica locura mandar a tus ejércitos a la boca del lobo sin el apoyo de tu mascota. Ésta se podrá enzarzar con la otra en una lucha atroz hasta que una de las dos acabe inconsciente. En ese tiempo tus tropas deben aprovechar para hacer el mayor daño posible a los edificios de la ciudad asediada.

» Si ves que es imposible conquistar la plaza central del enemigo destruye cuanto antes los siguientes edificios del rival: las armerías, los almacenes y el corral de la criatura. Así te asegurarás de que su potencial militar tarde en recuperar un nivel decente, momento tras el cual debes aprovechar para castigarles sin parar hasta conseguir la conquista total.

» Cuando seas tú el que esté contra las cuerdas y no tengas defensas ni milagros para contrarrestar al enemigo, puedes utilizar los propios recursos de la ciudad. Coge una piedra grande o un árbol y arrójala contra los ejércitos invasores. A veces resulta tan efectivo o más que un ejército propio.



▲ Emplea tu criatura como una unidad de choque para facilitar el avance a tus fuerzas de asalto. Intenta golpear en el corazón del enemigo y, si no sale, emprende el asedio.



▲ Tu criatura encontrará un adversario a su altura... No le dejes diezmar tus tropas. Intenta ser contundente en la pelea, pero no te precipites. Lo fundamental es contenerla.

Estados de la criatura



» Si ves que tu criatura ha perdido la forma, le cuesta obedecer tus órdenes o se fatiga rápido, puede que se encuentre un poco "fondón". La mejor solución pasa por coger la correa y hacerle recorrer el escenario de un lado para otro unas cuantas veces. Digamos que ése sería su entrenamiento diario hasta que recupere la forma.

» Gasta parte de tus tributos en mejoras para la criatura. Si eres de talante pacifista y conquistas al enemigo mediante el esplendor, hazte rápidamente con las mejoras como constructor. Si por el contrario lo tuyo es el asedio armado, consigue mejoras de ataque, muy útiles contra otras criaturas y para defenderse de los ataques de los arqueros enemigos. ¡Ya verás qué gozada es ver a tu criatura espachurrando enemigos con los árboles!

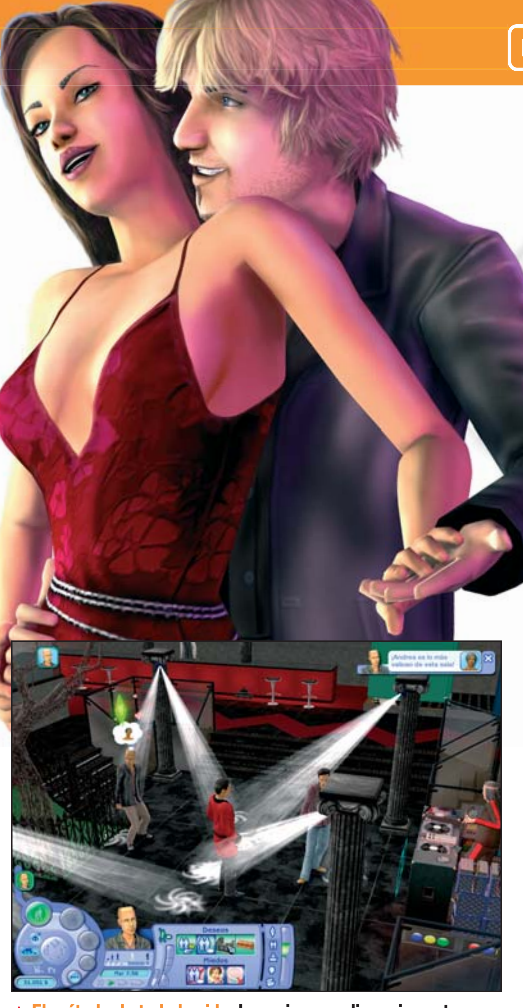
» Aparte de los milagros que tú puedas tener, tan importante o más es que los tenga la criatura. Si le enseñas a utilizarlos en los sitios adecuados, podrás tener un siervo que te quitará un montón de preocupaciones de en medio y que podrá acabar con las tropas enemigas en un santiamén.

» No abuses de la criatura y déjala que de vez en cuando descanse y se divierta. Cómprale juguetes como la pelota o el muñeco vudú, y dáselos en cuanto veas que se siente sólo, porque si se enfada puede que lo pague con tus aldeanos... aunque quizá eso es precisamente lo que quieres.

Los Sims 2 Noctámbulos

Tu primera cita

Hace años que te mudaste a Villa Gentil y sigues soltero. Aprovecha las novedades de «Noctámbulos» para conocer al sim con el que pasar el resto de tus horas de juego. ¡Te vamos a conseguir una cita!





▲ **Algo nuevo: afinidades.** En tu Sim, junto a la pestaña de Aspiraciones está la nueva de Afinidades. Optarás por dos que "te ponen" y una que "te corta" y jugarán un papel importante en la atracción entre sims. A lo largo del juego podrás cambiarlas mediante la poción o la esfera "Renovatec".



▲ **Con dinero, siempre hay cita.** El método más fácil es pagar a la gitana casamentera para que te concierte una cita. Llámala por teléfono, está en el apartado de "servicio" y "servicio casamentero". Además de vender pociones amorosas o antivampirismo, proporciona una cita por un módico precio...

▲ **El método de toda la vida.** Lo mejor para ligar sin gastar un duro es acudir a los locales de moda. Entra, colócate en un buen sitio y pulsa sobre tu sim. Tendrás la opción de "acicalarte" y la de "examinar sala", que te revelará quién es la persona más cercana a tu pareja ideal.



▲ **¿Estudias o trabajas?** Utiliza las técnicas habituales, pregunta el signo del horóscopo, sus intereses, cuenta un chiste, pregunta si le gusta lo que ve... si muestra su preferencia por los cachas o no le gustan sus gafas, no te alarmes. Si aparecen los iconos positivos tienes posibilidades...



▲ **Quien la sigue, la consigue.** Despliega y vigila el panel de relaciones. Observa que el indicador sube y espera a una cifra razonable antes de dar pasos más atrevidos. Sigue charlando y usa la opción de "mostrar aprecio" y "admirar". Esto parece que marcha, hay que ir un poquito más allá.



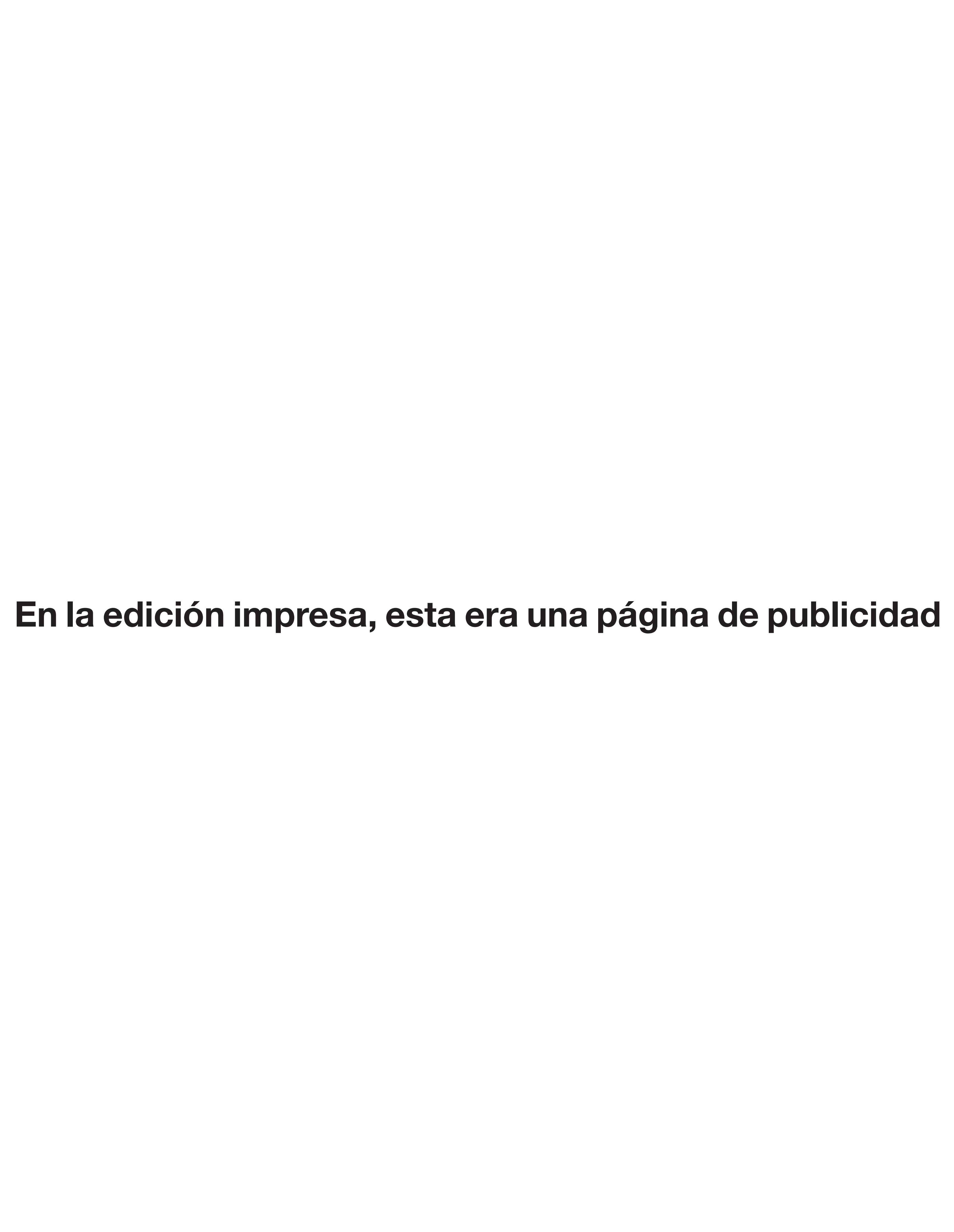
▲ **¿Bailas?** Un indicador de 25 es bastante como para que te atrevas a sacar a bailar a tu sim. Depende, por supuesto, de la atracción que sienta por ti y lo que tengáis en común o, por lo menos, que no haya nada incompatible. Un baile, un abrazo, un besito... y es el momento de pedir una cita. ¡Valor!



▲ **Comienza la cita.** Inmediatamente después de que hayas solicitado la cita, ésta se inicia, así que vigila que no andes mal de vejiga, energía, hambre... Verás que ha aparecido un nuevo indicador. El primer encuentro dura tres minutos pero, si sale bien, las próximas citas serán más largas.



▲ **No pierdas tiempo.** Un sitio romántico, bailar pegados, coquetear, diversión, el karaoke... intenta satisfacer a tu pareja durante los tres minutos, estaría bien terminar el encuentro con un achuchón y un besito. Debes acabar con el indicador por encima de aceptable para tener una segunda cita.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

A

AURORA WATCHING
Facilitar la misión

Durante el juego, abre el inventario con la tecla **[TAB]**, escoge la PDA y arráncala con la tecla **[E]**. A continuación, pulsa simultáneamente **[G]** y **[0]**. Ya puedes utilizar cualquiera de estos códigos:

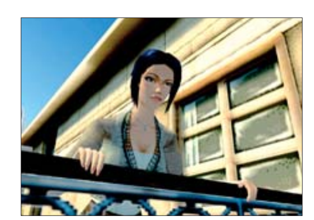
- **3815:** Salud infinita.
- **8745:** Salud a tope.
- **7018:** Todos los objetos.
- **8700:** Todas las armas.
- **8249:** Sin límites.
- **4394:** Puntería infalible.
- **2733:** Enemigos ciegos.
- **1554:** Enemigos sordos.
- **0926:** Moverse con sigilo.
- **0132:** Medi-Kits efecto doble.
- **6422:** Doble protección.
- **7663:** Doble daño.



B

BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGON
Recompensa extra

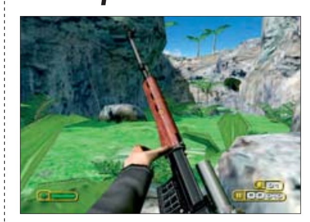
Un aliciente más para que completes la aventura: al finalizar, salva la partida y vete a las opciones en el menú. Te encontrarás con un contenido extra misterioso.





C

CONSPIRACY WEAPONS OF MASS DESTRUCTION
Desbloqueo masivo



Para desbloquear todas las características especiales del juego, inicia el juego añadiendo a la línea de comando **"-imaspadger"** o bien **"-cheatinglittlemunkey"**.



D

DUNGEON SIEGE II
Invulnerable y mejor equipado

Durante el juego, pulsa **[Enter]** y teclea **[+]** seguido (sin espacio) de uno de estos códigos. Para desactivarlo posteriormente, teclea **[-]** seguido por el código.

- **drlife:** Invencibilidad.
- **quwhba:** Muerte instantánea.
- **krisrox-lzjlcoj:** Tendrás un personaje menos fornido.
- **superchunky:** Más fornido.
- **iraqsux-eszaryz:** Anillo plata.



- **luvtana-aeviyaa:** Anillo de plata, arma, túnica.
- **bushsux-oluaowr:** Teleportación.
- **version:** Muestra la versión.
- **movie:** Grabar video.



F

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH
Héroes invencibles, villanos paralizados

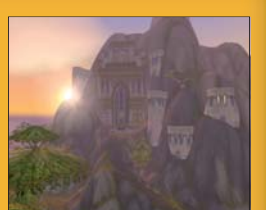


Hay que editar el fichero **"init.py"** con un fichero de texto, así que búscalo primero en la carpeta del juego y haz una copia de seguridad. Ahora edítalo y añade esta línea: **"ff.CON_ENABLE=1"**. Inicia el juego y para mostrar la consola, vete a la pantalla de la base de datos y pulsa **[SHIFT]** y **[°]**. Ahora introduce los códigos, respetando las mayúsculas y minúsculas:

- **god():** Proporciona invencibilidad para todo el grupo.
- **mortal():** Desactiva la invencibilidad del grupo.
- **peace():** Paraliza a todos los enemigos.
- **war():** Desactiva la inmovilidad de los enemigos.

EL TRUCO DEL LECTOR

WORLD OF WARCRAFT
Dinero fácil



Un sitio estupendo para conseguir oro es Thelgen Rock, en Wetlands. Sigue el camino de Menethil Harbor hacia el este y vete hacia Dun Algaz. Al oeste del camino, antes de llegar a Dun Algaz hay una zona plagada de arañas de nivel 22/23. Aquí hay una lista de lo que obtendrás matándolas y su valor correspondiente. Con tiempo y paciencia puedes hacerte con bastante dinero. Por ejemplo, la "spider silk" está muy bien valorada por los artesanos y en las "Auction House" puedes conseguir muy buen precio por ella.

- **Gooey Spider:** Leg: 1 silver, 20 copper
- **Spider Ichor:** 1 silver, 60 copper
- **Crips Spider Leg:** 5 silver
- **Fist Sized Spinneret:** 5 silver 60 copper
- **Large Venom Sack:** 9 silver 25 copper
- **Spider Palp:** 16 silver 55 copper
- **Spider Silk:** 38 silver, 70 copper

Lázaro Barrios

EL JUEGO DEL MES

en el DVD Micromanía

KING'S QUEST MÁSCARA DE ETERNIDAD
Rey y Dios



Durante el juego, en cualquier momento pulsa las teclas [CTRL] + [SHIFT] + [7] para abrir la consola. Después, teclea cualquiera de estos códigos que te indicamos a continuación:

- **god: modo dios activado.**
- **ungod: modo dios desactivado.**
- **noConCollide: modo clipping activado.**
- **conCollide: modo clipping desactivado.**

Para cerrar la consola y volver al juego tendrás que pulsar de nuevo [Ctrl] + [Shift] + [7].



L

LOCK ON
Soltando combustible



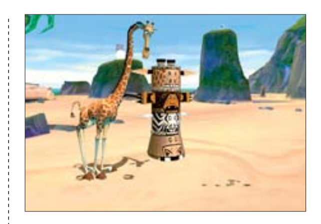
Para soltar combustible durante el vuelo pulsa **[Ctrl] + [R]**



M

MADAGASCAR
Atrayendo el dinero

Te será mucho más sencillo conseguir monedas si, en cuanto consigas treinta, te pasas por la tienda del zoo y compras la moneda magnética, cuyo imán atrae a las monedas que estén cerca de ti.



MADDEN NFL 2005
Partidos distintos

Escoge la opción **"My Madden"** en el menú principal y selecciona la opción **"Madden Cards"**. Allí, selecciona **"Madden Codes"** e introduce uno de estos códigos:

- **555128:** Todos los estadios
- **614897:** Equipos clásicos
- **Z28X8K:** 3rd down (rival necesita 3 downs para hacer un 1st)
- **P66C4L:** 5th down (5 downs para hacer un 1st)
- **B61A8M:** Da bomb (distancia de pase infinita)
- **I76X3T:** Da boot (distancia de meta infinita)
- **V65J8P:** First y 15 (rival



necesita 15 yardas para un 1st down)
- **072E9B:** First y 5 (5 yardas para un 1st down).
- **R14B8Z :** Fumbilitis (rival +75% pifias).
- **R18C5K:** Manos de pegamento.
- **W18R6P:** Manos de piedra.



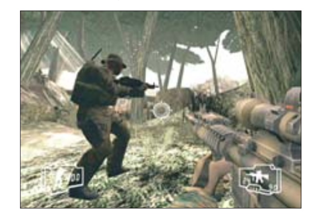
PRO CYCLING MANAGER 2005
Apellidos milagrosos



Introduce uno de estos nombres como apellido y conseguirás un par de efectos que te facilitarán enormemente las cosas:
- **freire:** diez puntos en todas las estadísticas manager.
- **simulateisnotrace:** ganas automáticamente todas las carreras de la simulación.



SHADOW OPS RED MERCURY
Volando y disparando



Si quieres que la acción de este juego sea mucho más fácil, acude al menú de Opciones/Trucos e introduce el correspondiente código para obtener ventajas:
- **peterpan:** Modo vuelo.
- **madminute:** Proporciona munición sin límite.
- **firstlaw:** Modo dios.
- **corpsman:** Activa el modo reencarnado.
- **intelsitrep:** Desbloquea todas las escenas cinemáticas.
- **greenlight:** Desbloquea todos los niveles.

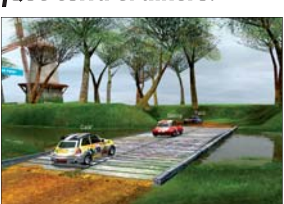
T

TIGER WOODS PGA TOUR 2005
Justin juega al golf



Si quieres jugar con Justin Timberlake, pulsa **[T]** mientras mantienes pulsado **[Shift] + [Ctrl] + [J]** en el menú principal. El popular cantante es todo un as del golf, con todos sus atributos en 105%.

TRACKMANIA
¡Que corra el dinero!



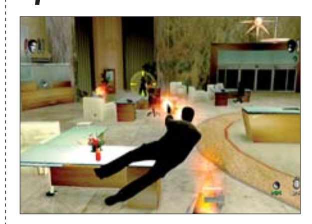
Sin límites de dinero, te divertirás aún más con el editor ya que podrás hacer el circuito que quieras. Cuando te queden 30 coppers, pulsa **[F1]** y a continuación **[4]** para resaltar la montaña/colina de 30 coppers. Colócala en cualquier lugar, verás que ahora tienes –320 coppers. Guarda la pista y cárgala de nuevo. Tendrás 0 coppers. Pulsa primero **[F1]** y después **[1]** para resaltar el terreno de 0 coppers, y úsalo para eliminar la montaña. Ahora tendrás 320 coppers. Puedes utilizar este truco cada vez que te quedes con 30, y así nunca tendrás problemas financieros.

TRACKMANIA SUNRISE
Medallas de Oro a precio de Cobre



Utiliza este método para conseguir medallas de oro en las carreras individuales:
- Termina todas las carreras consiguiendo como mínimo medallas de cobre.
- Ahora inicia las Copper Series y cuando estés en una carrera en la que quieres obtener la medalla de oro, abandona. Habrás conseguido automáticamente una medalla de oro para esa carrera individual, aunque estarás descalificado para las series.

TRUE CRIME STREETS OF L.A.
Apariciones estelares



Se nos habían quedado en el tintero algunos trucos más para este juego. Con ellos pondrás a raya a los mafiosos de Los Angeles o, por lo menos, te divertirás un montón.

Introduce al principio del juego en tu matrícula uno de estos códigos para conocer a nuevos personajes:
- **5WAT:** SWAT
- **AWYEAH:** Chico Afro
- **BRUZ:** Boxeador
- **BOOZ:** Mendigo
- **FATT:** Oficial de policía
- **HAWG:** Motero
- **J1MM:** Zombie
- **JASS:** Burro fumador
- **MNKY:** Punk
- **ROSA:** Rosie
- **HURT_M3:** Rosie en lencería
- **TFAN:** Gángster
- **PHAM:** Carnicero

Además, si completas el juego con los tres finales, desbloquearás un nuevo vídeo final.

Tres juguetes más



Y por último, te ofrecemos la localización de tres armas nuevas que no están fácilmente accesibles en el juego:
- **Lanzacohetes:** Se encuentra a la izquierda de tu posición, nada más comenzar en el nivel "Bank Standoff".
- **Ballesta:** Está situada en el centro del mapa, dentro del nivel "Chinatown Showdown".
- **Bate de béisbol:** Lo encontrarás en la parte trasera de la habitación en el nivel "Bum Encounter", muy cerca de la nevera.

EL TRUCO DEL MES



WORMS 4 MAYHEM!
La 4ª Guerra Gusana

¡Han estallado las hostilidades! Más gusanos, más armas y más potentes y, sobre todo, más motivos para la diversión con estos códigos.

Renombra a un visitante del parque con uno de estos códigos:

TROFEOS:

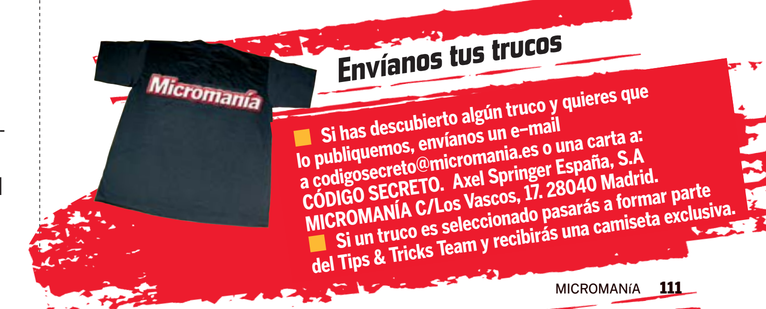
Conseguir trofeos para la vitrina te da de 100 a 500 monedas, y con éstas puedes adquirir un montón de objetos distintos en la tienda. Los trofeos se consiguen cumpliendo objetivos o causando cierta cantidad de daño. Aquí van unos ejemplos:
- Three Bagger: Elimina a tres gusanos de un sólo disparo (en un turno).
- Four Bagger: Elimina a cuatro gusanos de un sólo disparo (lo más aconsejable es usar la Holy Hand Grenade).
- Animal Lover: Consigue 200 muertes con armas animales (como la oveja).
- Barrel Buster: Estalla por lo menos 500 barriles explosivos verdes.
- Big Blast: Consigue causar 500 de daño con un único disparo.
- Body Count: Consigue 500 víctimas (a lo largo del juego, incluyendo los modos multijugador).
- Bronze Damage: Causa al menos 25.000 de daño total (a lo largo del juego).
- Silver Damage: Causa al menos 50.000 de daño total (a lo largo del juego)
- Gold Damage: Causa al menos 100.000 de daño total (a lo largo del juego).
- Greedy Worm: Recolecta al menos 500 cajas (a lo largo del juego).
- Hot Foot: Esquiva al menos 500 minas (a lo largo del juego).
- Magic Bullet: Fulmina tres gusanos con tiro de escopeta.
- Rocketeer: Utiliza por lo menos 2.000 litros de fuel con el jet pack (a lo largo del juego).
- The Beast Within: Consigue tres víctimas con un arma animal
- Weapon Specialist: Consigue al menos 8000 puntos de daño total con el bazooka (a lo largo del juego).

AHORA VEREMOS QUÉ PUEDES COMPRAR CON EL DINERO:

Armas (150 monedas). Para conseguir una de estas cuatro armas, debes comprar el esquema al que corresponde cada arma. Son éstos:
- Holy Grail: desbloquea The Holy Hand Grenade.
- Darksider: desbloquea The Bubble Trouble.
- It's a Mistery: desbloquea The Inflatable Scouser.
- Mega Powers: desbloquea The Icarus Potion.
- The Kitchen Sink: este quinto esquema no lo podrás comprar hasta que no tengas todos los Sets de Personaje. Cuando los tengas todos desbloqueados, compra por 2500 monedas el esquema para obtener todas las armas secretas con munición infinita.

SETS DE PERSONAJES:

Hay 5 sets de personajes distintos que pueden ser desbloqueados completando diferentes partes del juego. Cada uno son 500 monedas.
- Alien: Completa las veinticinco misiones.
- Cyborg: Consigue los quince trofeos.
- Dino: Completa todos los desafíos (no "Deathmatch") más rápido que Team 17.
- Profesor: Completa las veinticinco misiones con los time bonus.
- Wormenstein: Completa los diez desafíos "Deathmatch" más rápido que Team 17.



Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.



Juegos de terror ¡PÁSALO DE MIEDO!

Si no puedes caminar por un pasillo sin encender la luz o te desmayas cuando ves sangre, cierra los ojos y pasa las próximas páginas... ¿Aún sigues ahí? Parece que presumes de nervios de acero, ¿no?... Pues prepárate para ponerlos a prueba.

El miedo es uno de los sentimientos más desagradables que puede padecer el ser humano. Y aún así, nos empeñamos en experimentarlo por medio de las películas, los libros o los juegos. ¡Puro masoquismo! Aunque quizá sea porque sabemos que son sólo eso, películas o juegos, y nos basta con apagar la tele o el ordenador para sentirnos a salvo. ¿Cómo reaccionaría un fan de «Doom» si fuese perseguido por un VERDADERO demonio?

El caso es que el miedo siempre ha sido un buen gancho. Por desgracia los primeros ordenadores no tenían la capacidad técnica para crear buenos juegos de terror. No podían mostrar gráficos convincentes ni reproducir música inquietante ni espeluznantes efectos sonoros y, claro, un amasijo de píxeles y unos cuantos pitidos no ponían los pelos de punta a nadie...

Los primeros juegos de terror sólo podían recurrir a la palabra, así que tomaron la forma de aventuras de texto: una especie de libros interactivos con largas descripciones y alguna pantalla estática esporádica. «Drácula» de CRL (1986), para los ordenadores de 8 bit, fue uno de los primeros juegos de terror que alcanzó la fama, pues fue el primer juego censurado en Europa... ¡porque sus textos eran demasiado macabros! La publicidad generada aumentó sus ventas, así que no tardaron en llegar otros como «Frankenstein» (1987) o «Jack the Ripper»

El realismo y la violencia de la última generación de juegos de terror los ha convertido en reducto de los jugadores de PC más adultos y experimentados

VAMPIROS Y CRIATURAS

Son feos, tienen poderes devastadores y mala leche. No hay nada como un buen monstruo, y si encima viene armado con una sierra mecánica...

Doom 3

➔ **Estudio/Compañía:** Id/Activision
➔ **Distribuidor:** Proein/Activision ➔ **Año:** 2004
➔ **Comentado MM:** 116 ➔ **Puntuación MM:** 98

Tras años de espera, la tercera parte de la saga de juegos de acción más influyente de la historia ya está entre nosotros. «Doom 3» es fiel a su linaje: se trata de un título de acción frenética en donde sólo tienes que preocuparte de disparar y abrir puertas. Gracias al impresionante apartado gráfico y sonoro, los sustos son constantes. Un clásico espectacular que no debe faltar en tu juegoteca.

Infomanía

➔ **Ambientación:** Marte e Infierno
➔ **Género:** Acción ➔ **Tipo de terror:** Sustos. Monstruos ➔ **Nivel de terror:** Muy Alto
➔ **Nivel de gore:** Alto ➔ **Multijugador:** Sí





EXPANSIÓN

DOOM 3 LA RESURRECCIÓN DEL MAL



➔ **Estudio/Compañía:** Id/Neversoft/Activision
➔ **Distribuidor:** Activision ➔ **Año:** 2005
➔ **Comentado MM:** 124 ➔ **Puntuación MM:** 93

Una muy divertida expansión para «Doom 3» que aporta numerosas mejoras gráficas, nuevos niveles, tres armas nuevas –incluyendo la mítica escopeta de doble cañón y el manipulador de objetos–, y el aumento del número de jugadores de 4 a 8, en uno de los modos multijugador. Indispensable si te gustó el original.







Vampire Bloodines

➔ **Estudio/Compañía:** Troika/White Wolf/Activision ➔ **Distribuidor:** Activision
➔ **Año:** 2004 ➔ **Comentado MM:** 120 ➔ **Puntuación MM:** 90

Comienzas siendo un vampiro de tercera perteneciente a uno de los siete clanes disponibles, y debes completar más de ochenta misiones mientras exploras los barrios de Los Ángeles.

Gracias al motor de «Half-Life 2» la ambientación es estupenda y el juego ofrece una completa personalización del protagonista, misiones alternativas, y varios finales diferentes. Eso sí, está en inglés.

Infomanía

➔ **Ambientación:** Los Ángeles (Gótica)
➔ **Género:** Rol ➔ **Tipo de terror:** Monstruos ➔ **Nivel de terror:** Medio
➔ **Nivel de gore:** Medio ➔ **Multij.:** No

(1988). Otros géneros, como la acción, también intentaban incluir una ambientación terrorífica en clásicos como «Ghost'n Goblins» (1985) o «Castlevania» (1986) pero no dejaban de ser dibujos animados.

LA COSA SE ANIMA

La llegada de las placas VGA, las tarjetas de sonido y las aventuras gráficas, que incluían música orquestada, efectos sonoros digitalizados y secuencias cinemáticas, nos trajeron los primeros juegos de verdadero terror. ¿Quién puede olvidar el espeluznante «DarkSeed» (1992), con un diseño de escenarios a cargo de H. R. Giger, el creador del monstruo de "Alien", y una música que te ponía el corazón a cien? También nos produjeron pesadillas «I Have No Mouth and I Must Scream» (1995) y «Sanitarium» (1998), ambientado en un manicomio. El actual heredero de esta filosofía de juego es «Still Life» (2005).

La llegada del CD-ROM, con capacidad para incluir videos con actores reales ▸▸

Y ADEMÁS



PAINKILLER

➔ **Estudio/Compañía:** People Can Fly/Dreamcatcher
➔ **Distribuidor:** Virgin Play ➔ **Año:** 2004
➔ **Comentado MM:** 122 ➔ **Puntuación MM:** 88

Daniel Garner es un tipo corriente con un "problema": está muerto y en el Purgatorio. Una simple excusa para ofrecernos un juego de acción de la vieja escuela de «Doom».



HOUSE OF THE DEAD III

➔ **Estudio/Compañía:** Wow Entertainment/SEGA
➔ **Distribuidor:** Atari ➔ **Año:** 2005
➔ **Comentado MM:** 122 ➔ **Puntuación MM:** 75

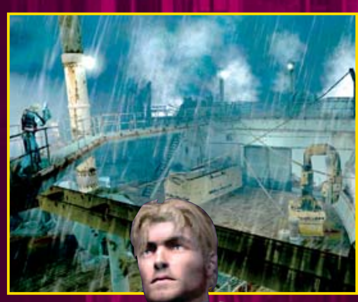
Arcade de puntería proveniente de las recreativas. El protagonista se mueve solo, lo único que tienes que hacer es manejar una mirilla y disparar a los "zombies".

LUGARES MALDITOS

Un buen juego de terror necesita un recinto oscuro, cerrado y abandonado, con mucha mugre y muchos lugares prohibidos, para hacerte pasar verdadero miedo.









Cold Fear

- **Estudio/Compañía:** Darkworks
- **Distribuidor:** UbiSoft
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 125
- **Puntuación MM:** 91

Los creadores del último «Alone in the Dark» nos sorprenden con una aventura que sigue un esquema similar, pero ambientada en un barco ballenero en mitad de una terrible tormenta y una plataforma petrolífera. No es sólo una cuestión estética: la lluvia y el viento te sacuden de un lado a otro, impidiéndote apuntar, y además tienes que tener cuidado para no caerte por la borda.

Un juego muy cuidado y excelentemente ambientado, que además se vende a precio reducido. ¡No te lo puedes perder!

Infomanía

- **Ambientación:** Barco/Plataforma pet.
- **Género:** Aventura/Acción
- **Tipo de terror:** Terror psicológico
- **Nivel de terror:** Alto
- **Nivel de gore:** Alto
- **Multijugador:** No

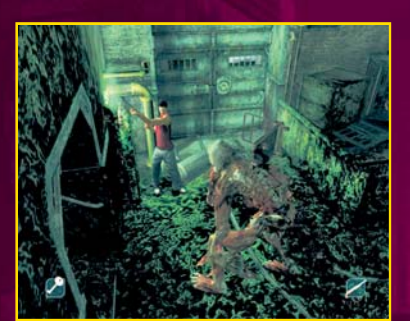
Obscure

- **Estudio/Compañía:** Hydravision/Microïds
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **Año:** 2004 **Comentado MM:** 115
- **Puntuación MM:** 85

Homenaje a las películas de terror de adolescentes, «Obscure» cuenta la historia de cinco estudiantes que investigan la desaparición de un compañero. Debes elegir a dos de ellos, cada uno con distintas habilidades. Controlas directamente a uno, y el otro queda a cargo del ordenador u otro jugador. Puedes volver al lugar de reunión y combinar a los protagonista a tu antojo.

Infomanía

- **Ambientación:** Instituto
- **Género:** Aventura
- **Tipo de terror:** Monstruos. Terror Psicológico.
- **Nivel de terror:** Alto
- **Nivel de gore:** Bajo **Multijugador:** Sí





The Suffering Prison in Hell

- **Estudio/Compañía:** Surreal/Zoo Digital
- **Distribuidor:** Herederos de Nostromo
- **Año:** 2004 **Comentado MM:** 121
- **Puntuación MM:** 83

Vivir en una prisión no es agradable, pero lo que le ocurre a Torque no es normal: un terremoto provoca que los presos muertos mediante la aplicación de la pena de muerte, la tortura y diversos experimentos, retornen del Infierno para clamar venganza. Menos mal que Torque puede convertirse en monstruo cuando se enfada y despedazar a quien se le cruce en su camino...

Infomanía

- **Ambientación:** Prisión
- **Género:** Acción **Tipo de terror:** Monstruos. Terror Psicológico
- **Nivel de terror:** Muy alto
- **Nivel de gore:** Muy alto
- **Multijugador:** No







DEL PC AL CINE

DOOM. LA PELÍCULA. *www.doommovie.com* Seguirá el argumento de los juegos y se usarán las mismas armas, incluyendo la sierra eléctrica...

BLOODRAYNE. *www.bloodrayne-themovie.com* Mostrará los orígenes de Bloodrayne, en el siglo XVIII, en Rumanía.

SILENT HILL. Muy poco se sabe de este film, salvo que ya han terminado el rodaje y está protagonizado por Sean Bean (El Señor de los Anillos).

Acción, rol, aventura... El terror ha tocado casi todos los palos en el mundo del PC. No hay jugador que no pueda encontrar uno a su particular gusto

▸▸ y gráficos renderizados, aumentó el realismo de forma muy notable en títulos clásicos como «The 7th Guest» (1993), ambientado en una mansión repleta de fantasmas, o «Phantasmagoria» (1995), con algunos toque gore.

SOLO EN LA OSCURIDAD

El título clave que relanza los juegos de terror es «Alone in the Dark» (1992), de la francesa Infogrames, el primer "survival horror" de la historia. La mezcla de acción y aventura atrajo a un público muy

MISTERIOS SIN RESOLVER

El miedo no sólo consiste en monstruos y zombies. Experimenta los sudores fríos del terror psicológico con estos "thrillers"...







Fahrenheit

- **Estudio/Compañía:** Quantic Dream
- **Distribuidor:** Atari
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 128
- **Puntuación MM:** 90

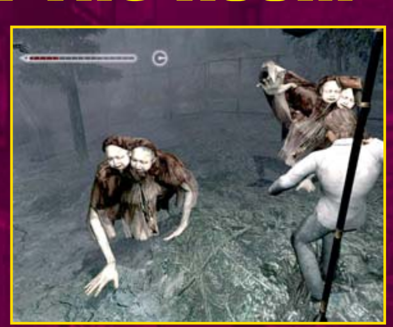
¿Quieres probar algo diferente? «Fahrenheit» te ofrece una original mezcla de aventura de investigación y minijuegos arcade. Prepárate a sumergirte en una macabra historia de asesinatos sectarios. Lo divertido del asunto es que manejas tanto al asesino como a los detectives que lo persiguen, así como a un exorcista que sabe más de lo que aparenta. El juego tiene diversas tramas alternativas y varios finales, y usa ventanas simultáneas, al estilo de la serie "24", para mostrar distintas escenas al mismo tiempo.

Infomanía

- **Ambientación:** Nueva York
- **Género:** Aventura **Tipo de terror:** Asesinatos macabros. Psicológico
- **Nivel de terror:** Bajo
- **Nivel de gore:** Bajo
- **Multijugador:** No

Silent Hill 4 The Room

- **Estudio/Compañía:** Konami
- **Distribuidor:** Konami
- **Año:** 2004 **Comentado MM:** 117
- **Puntuación MM:** 82



La saga «Silent Hill» siempre se ha desmarcado de otros "survival horror" japoneses, al abrazar la aventura pura, con escasa acción. «Silent Hill 4» rompe esta tendencia, pues disminuye los puzzles y aumenta los combates.

El argumento nos cuenta la peculiar vida de Henry Townshend, en una dimensión plagada de monstruos. Una aventura de terror psicológico con varios finales.



Infomanía

- **Ambientación:** Varios recintos
- **Género:** Aventura
- **Tipo de terror:** Psicológico
- **Nivel de terror:** Alto
- **Nivel de gore:** Medio
- **Multijugador:** No

Still Life

- **Estudio/Compañía:** KBP/Microïds
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **Año:** 2005 **Comentado MM:** 123
- **Puntuación MM:** 80



Aquí tienes un representante de la aventura gráfica más clásica, sin escenas de acción. «Still Life» te propone dos casos paralelos de asesinatos en serie que tienen lugar en Praga en 1929 y en Chicago en 2005. En la primera historia manejas a Gustav McPherson, un investigador privado, y en la época actual controlas a su nieta, Victoria McPherson, una agente del FBI.



Infomanía

- **Ambientación:** Chicago 2005 y Praga 1929 **Género:** Aventura
- **Tipo de terror:** Asesinatos macabros
- **Nivel de terror:** Bajo
- **Nivel de gore:** Bajo
- **Multijugador:** No

amplio, y los personajes en 3D permitían usar cambios de perspectiva, muy útiles para asustar al personal. Abrir una puerta con la cámara situada a diez centímetros y ver aparecer a un "zombie" causó sensación en su momento. La saga de «Alone in the Dark», con cuatro capítulos a sus espaldas, también puso de moda la ambientación en un recinto cerrado. Aún se mantiene en títulos recientes como «Obscure» (un colegio), «Cold Fear» (un barco), «The Devil Inside» (un plató de televisión) o «The Suffering» (una prisión). La diferencia es que los juegos de terror actuales utilizan gráficos en 3D y sofisticados efectos especiales –niebla, lluvia, o sombras en tiempo real–, que los hacen más aterradores.

Los japoneses, con una habilidad especial para perfeccionar lo existente, mejoraron el subgénero de las aventuras de terror con la saga «Resident Evil» (1996). Mansiones con oscuros secretos, experimentos genéticos y zombies malo- ▸▸

¿Y «RESIDENT 4»?

Es una de las escasas sagas japonesas que se ha convertido al PC. ¿Veremos algún día el cuarto capítulo?

LOS TRES PRIMEROS «RESIDENT EVIL» han sido acogidos con los brazos abiertos por los jugadores de PC. Pero... ¿dónde está «Resident Evil 4»

CAPCOM FIRMÓ UN ACUERDO CON NINTENDO para que los nuevos «Resident» fuesen exclusivos para Gamecube. Desde entonces, Capcom no ha desmentido ni confirmado la versión de PC.



ELIGE TU JUEGO DE TERROR

	VAMPIROS Y CRIATURAS			LUGARES MALDITOS			MISTERIOS SIN RESOLVER		
	VAMPIRE BLOODLINES	DOOM 3	DOOM 3 LA RESURRECCIÓN DEL MAL	OBSCURE	THE SUFFERING PRISON IN HELL	COLD FEAR	SILENT HILL 4 THE ROOM	STILL LIFE	FAHRENHEIT
PRECIO	29,95	29,95	19,95	49,95	29,95	19,95	29,95	39,95	39,90
AÑO	2004	2004	2005	2004	2004	2005	2004	2005	2005
PEGI/ADESE	18+. Violencia	Miedo	18+. Violencia, Miedo	16+.Violencia, Lenguaje soez	18+. Violencia	18+. Violencia	18+. Violencia	18+. Violencia	16+
COMPAÑÍA/DISTRIBUIDOR	Troika Games/Activision	Id/Activision	Id/Activision	Hydravision/ Microïds/Virgin play	Surreal/Herederos de Nostromo	Darkworks/Ubi	Konami	Microids/Virgin Play	Quantic Dream/Atari
INFORMACIÓN	www.vampirebloodlines.com	www.doom3.com	www.doom3.com	www.obscure-game.com	www.thesuffering.midway.com	www.coldfeargame.com	es.Konami-europe.com	www.stilllife-game.com	www.atari.com/fahrenheit
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 1,2 GHz, 384 MB, tarjeta 3D 64 MB, 4,7 GB disco duro	Pentium 4 1,5 GHz, 384 MB, tarjeta 3D 64 MB, 2,2 GB disco duro	Pentium 4 1,5 GHz, 384 MB, tarjeta 3D 64 MB, 630 MB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, tarjeta 3D 32 MB, 4 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 128 MB, tarjeta 3D 32 MB, 1,2 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, tarjeta 3D 64 MB, 2,2 GB disco duro	Pentium III 1 GHz, 256 MB, tarjeta 3D 32 MB, 3 GB disco duro	Pentium III 800 MHz, 128 MB, tarjeta 3D 32 MB, 600 MB disco	Pentium III 800 MHz, 256 MB, tarjeta 3D 32 MB, 2,5 GB disco duro
IDIOMA	Inglés (textos y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)	Español (texto) e inglés (voces)	Español (texto y voces)	Español (texto y voces)
GÉNERO	Rol	Acción	Acción	Aventura	Acción	Aventura/acción	Aventura/acción	Aventura	Aventura/acción
PERSPECTIVA	Primera/tercera persona	Primera persona	Primera persona	Tercera persona	Primera/tercera persona	Tercera persona	Primera/tercera persona	Tercera persona	Tercera persona
AMBIENTACIÓN	Los Ángeles (gótica)	Marte, Infierno	Marte	Instituto	Prisión	Barco ballenero	Prisión, hospital, metro	Chicago, Praga	Nueva York
TIPO DE JUEGO	Exploración y misiones	Matar a todo lo que se mueva	Matar a todo lo que se mueva	Disparar y resolver puzzles	Disparar y resolver puzzles	Disparar y resolver puzzles	Disparar y resolver puzzles	Investigación y puzzles	Investigación, puzzles y acción
TIPO DE TERROR	Monstruos	Sustos, monstruos	Sustos, monstruos	Monstruos. Terror psicológico	Monstruos. Terror psicológico	Sustos. Terror psicológico	Terror psicológico	Asesinatos macabros	Asesinatos macabros. Terror psicológico
NIVEL DE TERROR	Medio	Muy alto	Muy alto	Alto	Muy alto	Alto	Alto	Bajo	Bajo
NIVEL DE GORE	Medio	Alto	Alto	Bajo	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Bajo
TIPO DE PROTAGONISTA	Vampiro	Marine	Ingeniero	Estudiante	Presidiario	Guardacostas	Tipo normal	Investigador	Normal, policía, exorcista
TIPO DE ENEMIGOS	Vampiros, hombres lobo, espíritus	Demonios, zombies	Demonios, zombies, espíritus, monstruos	Monstruos	Mutantes, demonios	Zombies, alienígenas	Monstruos	Asesinos	Secta
IMPORTANCIA DEL ARGUMENTO	Muy elevada	Escasa	Escasa	Elevada	Elevada	Elevada	Elevada	Muy elevada	Muy elevada
Nº DE NIVELES	80 (Misiones)	26	12	13	28	40	14	17	18
DURACIÓN	Semanas	15-20 Horas	8-10 Horas	10-15 Horas	15-20 Horas	10 Horas	15 Horas	8 Horas	15 Horas
CONTROL RECOMENDADO	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón y teclado	Ratón	Gamepad
TIEMPO DE APRENDIZAJE	30 Minutos	5 Minutos	5 Minutos	10 Minutos	10 Minutos	10 Minutos	5 Minutos	5 Minutos	10 Minutos
DIFICULTAD	Elevada	Elevada	Elevada	Normal	Elevada	Normal	Normal	Normal	Normal
MODOS DE JUEGO	1	1	1	1	1	1	1	1	2
MODOS MULTIJUGADOR	No	4	5	1	No	No	No	No	No
JUGADORES MULTIJUGADOR	No	4	8	2	No	No	No	No	No
VALORACIÓN									
CALIDAD GRÁFICA	9	9	9	7	6	8	8	8	8
CALIDAD SONORA	7	9	9	8	8	9	7	7	8
JUGABILIDAD	8	9	9	7	7	8	7	7	8
CALIDAD/PRECIO	9	9	8	7	7	9	8	7	8



NUESTROS FAVORITOS

Nuestros elegidos pertenecen a géneros tan dispares como la acción, el rol o la aventura.

» DOOM 3. Un juego que explota al máximo nuestras tarjetas gráfica y sonora y –con permiso de «Half Life 2»– no hay nada que nos deje con la boca abierta y los pelos de punta, como «Doom 3».

» VAMPIRE BLOODLINES: Rol del bueno con un gran motor gráfico y genial ambientación. Lástima que esté en inglés...

» FAHRENHEIT: Una aventura sorprendente. La posibilidad de controlar a policías y asesinos durante el juego te aporta múltiples perspectivas de la historia...

▸▸ lientes, son sus señas de identidad. Otros clásicos nipones que hemos podido disfrutar recientemente son «Silent Hill 3» (2003) y «Silent Hill 4» (2004).

ASUSTADO, PERO ARMADO

El otro gran grupo de juegos de miedo se centran en la acción. «Doom» (1993) nos heló la sangre gracias a sus pavorosos gráficos en 3D, los inquietantes efectos de sonido y los juegos de luces y sombras. «Doom 3» (2004) continúa haciéndolo en la actualidad. Siguiendo su estela, tenemos múltiples ejemplos de "mata a todo lo que se mueva y salpícate de sangre", como «Blood» (1997), «Clive Barker's Undying» (2001) y «Painkiller» (2004).

Son sólo algunos de los juegos de terror que ya forman parte de la historia de los videojuegos... Pero llega el momento de apagar las luces, cerrar la puerta y echar un vistazo a los títulos más inquietantes del momento. ¿Tienes lo que hay que tener para seguir leyendo? ■ J.A.P

Y PARA EL FUTURO

La lista de juegos de terror es interminable. Esperadas continuaciones, nuevas propuestas, y adaptaciones cinematográficas inundarán nuestros monitores en los próximos meses.





F.E.A.R.

- Estudio/Compañía: Monolith
- Distribuidor: Vivendi
- Lanzamiento: Octubre 2005

Es uno de los juegos más esperados del año: su espectacular motor gráfico combinará los últimos avances técnicos con aspectos como la gravedad y los efectos especiales más punteros, incluyendo el famoso efecto "Matrix". El toque de terror lo pondrán las continuas y extrañas apariciones de una niña que parece tener extraordinarios poderes. ¿Quién puede resistirse a desentrañar los secretos de «F.E.A.R.»? Sin duda, está llamado a convertirse en uno de los grandes objetivos de los aficionados durante lo que queda de año.

Infomanía

- Ambientación: Nueva York
- Género: Acción
- Tipo de terror: Terror psicológico/gore
- Multijugador: Sí
- www.whatisfear.com

Hellgate London

- Estudio/Compañía: Flagship Studios
- Distribuidor: Namco
- Año: 2006

Los creadores de «Diablo» vuelven con un planteamiento similar al gran clásico –mezcla de rol y acción– pero con un motor 3D en primera persona. La ambientación también es radicalmente distinta, ya que «Hellgate London» transcurre, como su nombre indica, en la ciudad y el metro de Londres, 25 años en el futuro. Los demonios han conquistado el mundo, y sólo un puñado de valientes se les resiste.





Infomanía

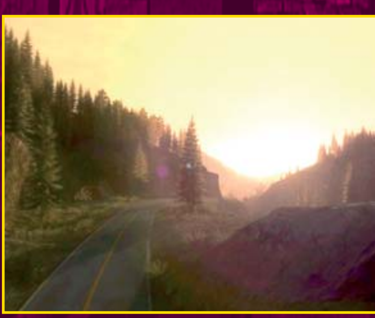
- Ambientación: Londres 2030
- Género: Rol
- Tipo de terror: Demonios
- Multijugador: si
- www.hellgatelondon.com

Alan Wake

- Estudio/Compañía: Remedy Entertainment
- Distribuidor: Sin confirmar
- Año: 2006

Los creadores de «Max Payne» nos pondrán en la piel de un escritor de historias de terror, que vive en primera persona sus propios relatos, salidos del papel. Ambientado en la América rural, podremos explorar libremente grandes espacios abiertos. Lo mejor promete ser su ambientación, capaz de hacernos sentir una angustia desbordante, incidiendo en la parte más psicológica del personaje.





Infomanía

- Ambientación: América rural
- Género: Aventura/acción
- Tipo de terror: Psicológico
- Nivel de terror: Elevado
- Nivel de gore: Bajo
- www.alanwake.com



Prey
Rescata a tu chica de los invasores, mientras intentas no volverte loco en un mundo físicamente imposible.



DEMONIK
El mundo al revés: en este juego serás un monstruo dispuesto a acabar con todos los héroes que se te crucen.



THE SUFFERING 2
Mantendrá las premisas del original, pero en lugar de en una prisión, transcurrirá en las calles de Baltimore.



BLOODRAYNE 2
La "mediovampira" vuelve con nuevos movimientos y motor, y un argumento que juguetea con "su" película.



EVIL DEAD REGENERATION
Juego de acción basado en la saga cinematográfica que involucra al famoso libro maldito, el Necronomicón.

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¿De qué lado vas a estar?

» ACTUALIDAD » CIVILIZACIONES
» «AGE OF EMPIRES III»

La tercera entrega de uno de los grandes de la estrategia está a alcance de la vista: «Age of Empires III». Le hemos dedicado bastante espacio a sus novedades, (lee la preview de este número...) Pero aquí, en nuestra sección, vamos a centrarnos especialmente en las civilizaciones.

Hacia el nuevo mundo

Las naciones de «Age of Empires III» serán ocho: británicos, otomanos, españoles, alemanes, franceses, holandeses, portugueses y rusos.

Los británicos contarán con una economía fuerte y podrán crear colonos más rápido que los demás. Además tendrá muchos beneficios en tecnología naval. Los holandeses tendrán muy limitada la creación de colonos, pero podrán construir bancos, que les darán un enorme rendimiento económico. Militarmente, se enfatizará su poder defensivo sobre el ofensivo. Los franceses, por su parte, contarán con un colono con habilidades ofensivas, lo que le permitirá atacar a otras naciones en el inicio de las partidas. Además, tendrá bonus diplomáticos para establecer relaciones y alianzas con las culturas nativas. Los alemanes podrán contratar mercenarios y contarán con dos poderosas unidades especiales: el Vagón de Colonos y la caballería Uhlan. Los turcos conseguirán colonos gratis periódicamente en sus centros urbanos y contarán con el Gran Bombardero como unidad especial, entre otras. Portugal empezará la campaña con dos centros urbanos y tendrá una habilidad que le permitirá espiar zonas del mapa a voluntad. Además contará con una poderosa marina y una buena caballería. Los rusos podrán entrenar colonos y soldados por tandas, lo que les permitirá crear un ejército mayor en menos tiempo. Una de sus unidades especiales, será, claro, el cosaco.



▲ Las distintas civilizaciones de «Age of Empires III» estarán bien diferenciadas y definidas con rigor histórico.

Sin olvidar los españoles

Y por último los españoles, ya era hora... –que algo sabemos de esto de colonizar– contarán con un ejército muy poderoso, tanto en infantería como en caballería, además de una enorme efectividad a la hora de enviar cargamentos desde la metrópoli, que curiosamente no será Madrid sino Sevilla. Como veis, la cosa viene variada y tiene buena pinta...

No te pierdas...

Las 1001 batallas... por la Tierra Media

» DESCARGAS » MODS
» «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA»

» *Si lo tuyo es el «Señor de los Anillos» nos debes una,* porque en este enlace que te facilitamos encontrarás un montón de interesantes mods. Incluyen nuevas facciones, mejoras de IA... Incluso, hay uno que introduce sangre de distintos colores según las razas. En fin, para todos los gustos.

➲ Lo encontrarás en: *http://mevault.ign.com/View.php?view=Mods.List*

¡Otros frentes!

Imperios espaciales

» INTERNET
» JUEGOS GRATIS



» *¿Conocéis los juegos de formulario o browser games?* Se juegan en Internet todos los días y son gratis. Y lo más importante, reúnen a miles de jugadores que compiten simultáneamente. Este mes os proponemos que le echéis un vistazo a *ogame.com.es*. Se trata de un juego de estrategia espacial, totalmente en castellano, en el que controlas un planeta... Poco a poco, a medida que vas desarrollando tu tecnología y construyendo una flota puedes colonizar nuevos planetas. Lo más original es que cada planeta tiene coordenadas reales. Ah, y se puede construir una estrella de la muerte como las de las pelis de Star Wars.

➲ Lo encontrarás en: *www.ogame.com.es*

Escuela de estrategas

¿Sabes negociar?

» ACTUALIDAD » DIPLOMACIA EN PC

» *Hace unos meses te contábamos que los chicos de Paradox habían emprendido la conversión de "Diplomacia",* un clasicazo de los juegos de mesa de estrategia, al PC. Bien, pues el juego está casi listo. Se trata de liderar a una de las siete naciones protagonistas de la primera guerra mundial, forjando y deshaciendo alianzas en el momento justo para alcanzar la supremacía mundial. Todo se basa aquí en la negociación y en el acierto para fiarse de un acuerdo firmado. Además de un complejo sistema de negociaciones con infinidad de posibilidades, «Diplomacia» deberá tener una IA tan competitiva como un jugador humano.



➲ Lo encontrarás en: *http://www.diplomacy-pcgame.com/*

Táctica Secreta

¡Maldita inflación!

» CONSEJOS » INFLACIÓN » «EUROPA UNIVERSALIS II»

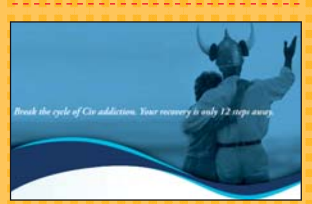
» *Uno de los problemas de la Edad Moderna* es controlar la inflación, ya sabes, ese fenómeno que eleva los precios cuanto más dinero hay en circulación. Para evitarla, destina la mayor cantidad de riqueza posible a la investigación de tecnologías y gasta sólo los rendimientos que recibes anualmente por la actividad de tus agentes comerciales y crea alcaldes en cuanto puedas. Dos cosas más: no dejes de ocupar las provincias que producen oro directamente (muy inflacionistas) porque a pesar de todo, obviamente, merecen la pena; y cuenta con que la inflación de tus vecinos rebotará a tu país y te afectará.

¿Quieres participar?
■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Curiosidades

¡Adictos a Civ!

CIVANON » «CIVILIZATION»



"No más turnos", ese es el lema de esta curiosa web, –puesta en marcha por los chicos de Firaxis– para desengancharte de los «Civilization». Aquí encontrarás testimonios, el decálogo del jugador sano y muchas más cosas que te ayudarán a dejar esa tremenda adicción que te impide comer, trabajar y hacer caso a tu novia y a tus amigos. ¿Que no te lo crees? Pues visita su web...

Lo encontrarás en: *http://www.civanon.org/home.shtml?id=msc01796p*

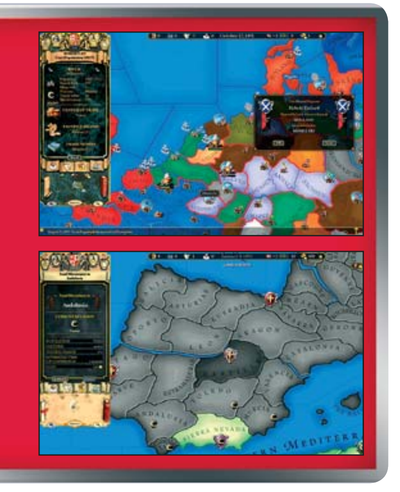
¡Suministros!

DESCARGAS » SKINS » ROME TOTAL WAR



¿Harto de ver siempre los mismos caretos y uniformes de los legionarios? No pasa nada, con este enlace que te ofrecemos podrás descargarte y utilizar un montón de skins de todo tipo para tus unidades en «Rome: Total War». ¡Imaginación al poder!

Lo encontrarás en: *www.twcenter.net/downloads/db/?act=mods&cat_id=24shtml?id=msc01796p*



Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

La saga de «Myst» llega a su fin

ACTUALIDAD » LOS JUEGOS DE «MYST»

El estreno de «Myst V. End of Ages» marca el final de la saga de aventuras más vendida. Desde esta sección queremos rendirle un merecido tributo recordando los juegos que han dado lugar a la leyenda, por si quieres completar la colección...

- *Myst (1994):* Los hermanos Robin y Rand Miller inventaron un concepto distinto: las aventuras con gráficos renderizados en primera persona, y aprovechando los 640 Megas del recién estrenado formato CD-ROM, los Miller crearon «Myst».
- *Riven: The Sequel To Myst (1997):* Con unos gráficos aún mejores, trajo más personajes y los puzzles más difíciles de la saga.
- *Realmyst (2000):* Versión 3D del juego original que no tuvo éxito porque los fans no estaban acostumbrados a las 3D.
- *Myst III: Exile (2001):* Ubi Soft toma el mando y decide revitalizar la saga, manteniendo los fondos en 2D y los puzzles complicados del original, pero con la posibilidad de girar la vista 360 grados.
- *Uru: Ages Beyond Myst (2003):* Un valiente intento de atraer a nuevos fans. Es un juego independiente con un potente motor 3D.
- *Myst IV: Revelation (2004):* Retoma el argumento de primero e incorpora muchas mejoras, como la integración de actores reales, mayor interactividad, y puzzles más lógicos.
- *Myst V: End of Ages (2005):* El último capítulo acierta por fin con las 3D, libertad de movimientos y personajes basados en modelos 3D.



MÁS INFORMACIÓN EN: *www.mystworlds.com*

Noticia bomba

¡Dave Grossman regresa! Guionista legendario

ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN

Puede que el nombre no te suene, pero Dave Grossman es nada menos que el guionista de las dos primeras partes de «Monkey Island» y de «Day of the Tentacle». Una década después, tras trabajar en publicidad y en juegos para niños, ha sido contratado por TellTale para incorporarse al equipo de «Bone», aventura basada en el famoso comic. No le quites el ojo a esta compañía, porque ha reunido a los creadores de las aventuras clásicas de LucasArts, y de otros títulos nuevos como «Caballeros de la Antigua República II» y «Evil Genius». Además, se rumorea que han adquirido los derechos de la serie «C.S.I.». Para ir abriendo boca, puedes descargarte el trailer de «Bone».



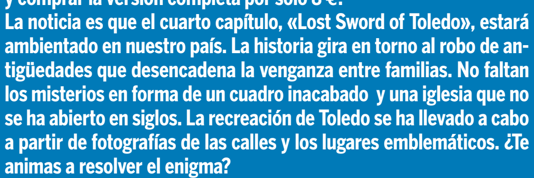
Lo encontrarás en: *www.telltalegames.com/bone_the_game*

Descargas

AGON: La Espada Perdida de Toledo



«AGON» es una saga de aventuras publicadas por capítulos. Puedes probarlos gratuitamente y comprar la versión completa por sólo 8 €. La noticia es que el cuarto capítulo, «Lost Sword of Toledo», estará ambientado en nuestro país. La historia gira en torno al robo de antigüedades que desencadena la venganza entre familias. No faltan los misterios en forma de un cuadro inacabado y una iglesia que no se ha abierto en siglos. La recreación de Toledo se ha llevado a cabo a partir de fotografías de las calles y los lugares emblemáticos. ¿Te animas a resolver el enigma?



Más información: *www.agongame.com*

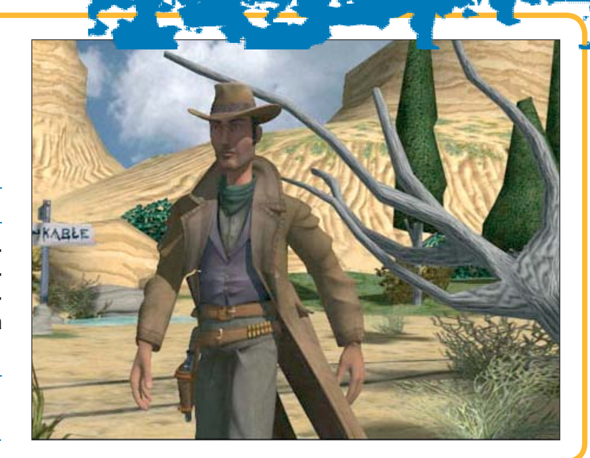
Síguele la pista

Fenimore Fillmore's Revenge. ¡Menudo cambio!

ACTUALIDAD » «THE WESTERNER II»

Por fin, Revistronic ha confirmado la continuación de «The Westerner», dejando a todos con la boca abierta: «Fenimore Fillmore's Revenge» romperá con los gráficos tipo "cartoon" y el humor de la saga, para ofrecernos una aventura 3D mucho más adulta y dura. Fenimore saldrá a la búsqueda de un tesoro enterrado en una tumba.

Lo encontrarás en: *http://www.adventure-eu.com/* y *www.revistronic.com/es/videojuegos/revenge.html*



Curiosidades

Web de F.E.A.R. con regalo

en el DVD Micromanía

COMUNIDAD » «F.E.A.R.»

Seguro que la demo de «F.E.A.R.» te ha dejado boquiabierto y tienes ganas de más. Pues hasta que el juego llegue a las tiendas deberías echar un vistazo a la nueva página Web de «F.E.A.R.» y disfrutar de un minijuego en Flash que, además de darte unos cuantos sustos, te pondrá al día de todos los preliminares de este juegazo. Un consejo: no la pierdas de vista porque en los próximos meses habrá más sorpresas...

Lo encontrarás en:
http://learn.whatisfear.com/

Optimiza el rendimiento

PRÁCTICO » DEMO DE «F.E.A.R.»



Aunque hasta ahora sólo hemos disfrutado de un pedacito de «F.E.A.R.» el rendimiento de la demo ha disparado las previsiones de sus requisitos. Trasteando con las distintas configuraciones sabemos que activar la opción "Soft Shadows" penaliza mucho el rendimiento y que para ver el juego en una resolución de 1280x1024 hay que "meter mano" en el archivo de configuración. En la página Tweakguide puedes encontrar una breve, pero interesante guía, sobre cómo adaptar lo mejor posible las opciones gráficas para que tu PC no sufra.

Lo encontrarás en:
www.tweakguides.com/FEAR_1.html

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

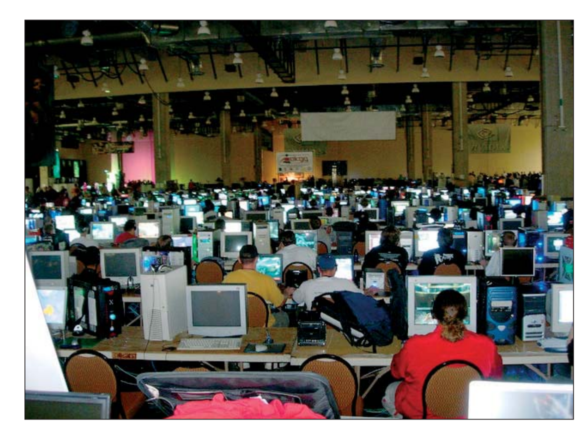
La estrella del QuakeCon 2005

ACTUALIDAD » «QUAKE 4» A PRUEBA

Como viene siendo habitual en los últimos años, Id Software ha vuelto a reunir a cientos de fans de la saga «Quake» y demás arcades en primera persona en el QuakeCon, una convención en la que se ha hablado alto y claro del futuro de nuestro género favorito. Más allá de los concursos disputados, a nosotros lo que nos interesa es lo que allí se habló. Si en otros años la estrella del acontecimiento había sido «Doom 3», este año le ha tocado el turno a «Quake 4», un título cimentado en la espectacular tecnología de «Doom 3» pero evolucionada hasta límites insospechados. Vamos, que los chicos de Id nos han puesto los dientes largos.

Quake 4 impresiona

«Quake 4» se llevó casi toda la atención de la convención, y no es para menos. La demo vista allí fue sencillamente espectacular, y donde quedó patente que el desarrollo del juego está más avanzado de lo que todos esperaban. El juego en solitario será una experiencia de inmersión alucinante, ya que a lo largo de los niveles habrá más marines que te echarán una mano al estilo «Call of Duty» con una IA pasmosa. A pesar de utilizar el motor gráfico de «Doom 3», los exteriores estarán a la orden del día, con escenarios espectaculares y amplios donde la acción se verá apoyada por la aparición de vehículos. Además, «Quake 4» incluirá un modo multijugador muy rápido que, según los chicos de Id Software, recuperará el estilo visto en «Quake III». La gente de Raven Software está trabajando como loca para tenerlo a punto para el mes de octubre en Europa. Aún así preparaos, porque «Quake 4» te va a dejar con la boca abierta como a nosotros.



▲ En el QuakeCon ha servido para poner a prueba el gran potencial de «Quake 4» cuyo lanzamiento es inminente.



▲ Aparte de una tecnología gráfica evolucionada, en «Quake 4» el estilo de juego será más trepidante, complejo y variado que en «Doom 3».

Quake III: Código fuente disponible

en el DVD Micromanía

Coincidiendo con la celebración anual del famoso «QuakeCon 2005», los chicos de Id Software han decidido liberar el código fuente del clásico entre los clásicos de la acción multijugador. Sí, hablamos de «Quake III: Arena». Ya sabemos que no es precisamente un lanzamiento de última generación, pero sí que te permitirá realizar tus pinitos sobre uno de los motores más versátiles de toda la historia de los videojuegos con una potencia probada en juegos como «Call of Duty» y «Medal of Honor: Allied Assault» por ejemplo. ¿Para cuando el código fuente de «Doom 3»?

MÁS INFORMACIÓN EN: *ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/source/quake3-1.32b-source.zip*

¡Más munición!

Nuevos frentes de conflicto

DESCARGAS » MAPAS PARA «BATTLEFIELD 2»

La ya enorme comunidad de jugadores de «Battlefield 2» comienza a dar sus frutos en forma de nuevas creaciones. En este caso se trata de un nuevo mapa llamado «Liberation of Cheju Haehyop», que hace especial hincapié en la lucha entre infantería pura y dura. Eso implica que apenas se han incluido vehículos, salvo unos "buggies" para transporte de tropas y poco más. El mapa está pensado para que lo disfruten hasta un máximo de 64 jugadores en modo Conquista, lo que puede convertir las partidas en escaramuzas en algo de lo más divertido.

Lo encontrarás en:
www.filecloud.com/files/file.php?user_file_id=44524



¡Sam, qué bien te veo!

ACTUALIZACIÓN GRÁFICA » «SC: CHAOS THEORY»

Si tienes una tarjeta ATI en tu PC y estás jugando con «Splinter Cell: Chaos Theory» hasta ahora no podías aprovechar todas las características de tu tarjeta gráfica. Y es que, el juego hace uso del Pixel Shader 1.1, cuando en las tarjetas gráficas de nVIDIA lo hace de la versión 3.0, totalmente incompatible con las ATI actuales. Así que en Ubi Soft Montreal se han puesto las pilas para ofrecernos un parche que haga uso del Pixel Shader 2.0, el máximo que soportan las actuales ATI. ¡Verás cómo mejora!

Lo encontrarás en:
http://splintercell.com/us/newspost.php?id=11793



Síguele la pista

Magia y acero entran en acción

ACTUALIDAD » «DARK MESSIAH»



¿Te suena de algo la serie «Might & Magic»? **Seguro que sí... Es un título que está ligado al PC desde hace más de diez años, dando lugar a una de las más prolíficas series, con muy buenos juegos a medio camino entre el rol y la estrategia. Entonces, ¿porqué nos ocupamos de él en esta sección? La razón es el reciente anuncio de «Dark Messiah of Might & Magic». Y es que, el último capítulo de la serie es un arcade en primera persona, cuya tecnología empleará una versión mejorada del motor gráfico Source, o lo que es lo mismo, el de «Half-Life 2».**



Por lo poco que se ha desvelado **acerca de este proyecto podrás luchar con armas como espadas, arcos y dagas, e incluso lanzar poderosos hechizos. Además, tanto la IA como la animación de sus personajes estarán al nivel del juego de Valve. Su lanzamiento está previsto para el verano de 2006, así que de momento habrá que seguir su desarrollo atentamente... Por ahora, puedes visitar su recién estrenada página web.**

Lo encontrarás en: *http://www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser/*



Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

¿Un imperio de nunca jamás?

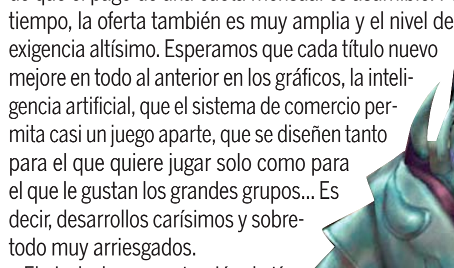
ACTUALIDAD » APLAZAMIENTO DE «IMPERATOR»

Todos los que esperábamos impacientes la salida el próximo año de «Imperator», el siguiente proyecto de los creadores de «Dark Age of Camelot», nos hemos quedado de piedra al ver en su web que éste ha sido congelado. Según Mythic Entertainment no se trata de una cancelación, sino de un aplazamiento, pero nuestra esperanza de llegar a crearnos un personaje en la Roma postmoderna es pequeña, si tenemos en cuenta que todo el equipo de desarrollo ha sido reasignado a otros proyectos.

¿Demasiados mundos online?

Las razones que da la compañía para congelar el proyecto parecen simples: no alcanzaba el nivel de calidad esperado. Sin embargo, faltaba aún bastante tiempo para su lanzamiento. Por eso mismo no podemos dejar de pensar en el problema al que se enfrenta cada nuevo proyecto. Es cierto que hay una gran demanda de mundos persistentes online y los jugadores están cada vez más convencidos de que el pago de una cuota mensual es asumible. Pero, al mismo tiempo, la oferta también es muy amplia y el nivel de exigencia altísimo. Esperamos que cada título nuevo mejore en todo al anterior en los gráficos, la inteligencia artificial, que el sistema de comercio permita casi un juego aparte, que se diseñen tanto para el que quiere jugar solo como para el que le gustan los grandes grupos... Es decir, desarrollos carísimos y sobretodo muy arriesgados.

El nivel y la concentración de títulos lo ponen cada vez más difícil. Con todo, preferimos quedarnos con que no se trata de una cancelación definitiva y, ¿quién sabe?, tal vez podamos vernos algún día defendiendo la República Romana...



MÁS INFORMACIÓN EN: *http://www.imperatoronline.com*

¿Sabías que...

un estudiante chino ha sido detenido en Japón por robar objetos en «Lineage II»?

El estudiante utilizaba bots (programas automatizados) para robar objetos dentro del juego y venderlos en sitios de subastas online. Gracias a la conversión en dinero real de tales objetos, las autoridades pudieron considerarlo como delito y proceder a su detención.



En el horno...

Una isla misteriosa...



Los amantes de la lucha entre reinos de «Dark Age of Camelot» están de suerte, **ya que se ha anunciado la inclusión en la versión 1.78 del juego, –dentro de las fronteras– de "La Isla". Esta isla, Agramon, estará situada en el Mar del Norte, a la misma distancia de los tres reinos y no se podrá llegar a ella en barco, sino a través de puentes desde las zonas fronterizas. Será exclusivamente una zona de combate, donde se prometen las batallas más encarnizadas. Estará disponible en todos los servidores ¡La diversión parece asegurada!**

Lo encontrarás en: *http://daoc.goa.com/es/* y *http://www.camelotherald.com/more/2099.shtml*

Y además...

Utilidades para WOW

Ya está disponible un nuevo mapa interactivo de «World of Warcraft» **que nos permitirá planear nuestra próxima expedición ya que incluye todo tipo de información útil sobre las diferentes zonas de juego. Pero, además, aquellos que ven en su equipación algo más que estadísticas sobre fuerza, agilidad, etc. encontrarán fascinante la inclusión en «World of Warcraft» de una nueva característica que permite que veas cómo combina una nueva prenda con el resto de tu vestuario. ¡Vestidos para matar!**

Lo encontrarás en: *http://www.wow-europe.com/shared/wow-com/images/basics/flight/en/index.htm* y *www.wow-europe.com/en/info/underdev/dressingroom.html*



A Rebufo

La S2 en Live For Speed Spain



Tras la conclusión de la cuarta liga oficial de «Live for Speed: Spain», que ganó Arrechee en pilotos y el equipo RC en escuderías, ya está en marcha la primera copa oficial que se celebra con la nueva versión S2 de «Live For Speed». La competición se ha diseñado para competir con los nuevos circuitos y coches disponibles en la versión S2, como el circuito oval del Kyoto Ring, los indomables mini de competición de la categoría UF, los espectaculares FZ50 del estilo de los Ferrari o los monoplazas Fórmula V8. Una vez concluida esta primera copa S2, cuya última prueba se celebrará el 17 de noviembre, se organizarán nuevas ligas y campeonatos, así que ya estás tardando en visitar la página de comunidad española de «Live for Speed» y registrarte si quieres participar en la competición.

Lo encontrarás en:
http://www.lfs-spain.net/

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Compite contra los mejores

COMUNIDAD » COMPETICIONES ONLINE
» «GTR FIA GT RACING GAME»

Se veía venir que la comunidad de aficionados a «GTR FIA GT Racing Game» se iba a volcar en las carreras online. Los servidores dedicados oficiales en ***www.racemore.com*** están que echan humo, pero la verdad es que organizar las clasificaciones, los mejores tiempos por vuelta o compartir archivos de "skins" de los bólidos es un poco engorroso. Menos mal que ya tenemos «GTR League System», una aplicación que, a modo de página web, nos permite crear nuestro piloto online y controlar su evolución a lo largo de las carreras o campeonatos que se organizan en los servidores oficiales del juego.

Crea tu propia escudería



Mediante una navegación intuitiva disponemos de diversas secciones para ver las clasificaciones, el historial de resultados, calendario de eventos, estadísticas, bases de datos de los coches y circuitos, etc. Y aún más interesante resulta el apartado de gestión de equipos, una forma ideal de crear tu escudería invitando a otros jugadores a formar un equipo invencible en pruebas de resistencia como las 24 Horas de Le Mans. Además, hay un visualizador de resultados en tiempo real para mantenerse informado durante las carreras. En la página web de «GTR League System» encontraréis los enlaces a otras páginas de aficionados que organizan campeonatos, escuderías y mucho más.

LO ENCONTRARÁS EN:
http://gtr.pl/gtrls/

Y no te pierdas...

F1 Challenge 05

Ya podéis actualizar las decoraciones de los monoplazas del simulador «F1 Challenge 99-02» a la temporada actual, así como añadir los nuevos circuitos como el de Turquía. Además, en esta página encontraréis infinidad de recursos para poner al día este fantástico simulador de F1 de EA Sports.

Lo encontrarás en: *http://www.racesimulations.com/index.php*

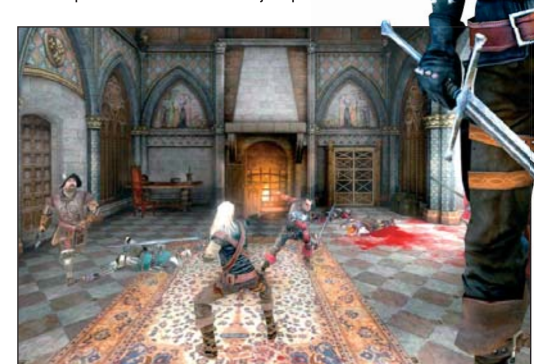
Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

De espada y brujería

» ACTUALIDAD » LLEGA «EL BRUJO»

Aunque la mayor fuente de inspiración para los RPG suelen ser los juegos de rol de mesa, la literatura también proporciona excelentes marcos para inspirarlos. Por ello, los chicos de la compañía polaca CD Project, están empeñados en adaptar la obra de Andrzej Sapkowski.



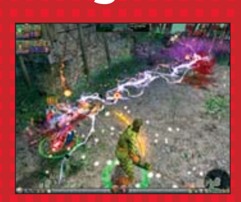
Un personaje literario

Se trata del escritor polaco contemporáneo de mayor renombre mundial cuyas obras de fantasía han propiciado una de las sagas más emblemáticas de la actualidad en el género, la de Geralt de Rivia, más conocido como el Brujo. Desde que fue revelado en el pasado E3, el proyecto está cobrando más y más interés... El objetivo es el de plasmar fielmente este universo, con unos gráficos sobresalientes basados en la modificación de la tecnología de «Neverwinter Nights». En el juego controlaremos a Geralt, un mago guerrero que ha sido entrenado desde la infancia para combatir, sufriendo numerosas mutaciones. Los puntos fuertes de «The Witcher» serán su gran ambientación –basada en las novelas– y su componente de acción, además de la libertad de completar las misiones de distintas maneras, ofreciendo tres finales distintos según nuestras acciones. Por ello, dentro del género, es uno de los desarrollos más interesantes a medio plazo... ¡Sólo unos meses más!

MÁS INFORMACIÓN EN:
http://www.thewitcher.com/witcher.asp

Sigue jugando

Nuevo contenido para Dungeon Siege II



Ya está disponible este fabuloso mod que añade al juego nada menos que dos nuevos personajes: una elfa de la luz y un elfo oscuro con habilidades, armas y equipo específico para ellos. Además, este añadido ofrece cientos de nuevos objetos y mejoras para equipos en el recién estrenado «Dungeon Siege II».

Lo encontrarás en:
lisa.siegenetwork.com/elves/download/

¡Llena la alforja!

El truequista de Icewind Dale II

Un famoso personaje en «Baldur's Gate» es Ribald, el Truequista, un vendedor que recorre los reinos ofreciendo objetos valiosos a los aventureros. Pues bien, con el parche que te ofrecemos puedes disfrutarlo también en el juego «Icewind Dale II», en Diez Ciudades. ¡No dejes pasar esta oportunidad!

Lo encontrarás en:
http://weidu.org/iwd2.html#merchant



Wings over Vietnam



La simulación de combate aéreo de época sigue dando nuevos títulos, aunque afortunadamente se amplían los contextos históricos, que desde hace tiempo estaban centrados casi únicamente en la 2ª Guerra Mundial. Ahora, en el juego de Third Wire, «Wings Over Vietnam», pilotarás los cazas de la Guerra del Vietnam. Un período histórico de lo más intenso, puesto que puso a prueba las primeras generaciones de reactores, radares y misiles con los Phantom, Thunderbird, Mig 19... Tiene muy buena pinta y esta vez no tendrás que adquirirlo en Internet, Friendware lo distribuirá en España.

Más información: ***www.friendware.es***

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Vuelven los reactores

ACTUALIDAD » EL GÉNERO SE RENUEVA

Ya iba siendo hora... Hasta el momento, –y desde hace bastantes años– sólo el estupendo «Lock On» ha mantenido el tipo frente a los simuladores de "cazas de hélices", –también muy escasos– ofreciéndonos como alternativa obligada, una recreación convincente del combate aéreo moderno y dando un respiro al «Falcon 4.0» de hace seis años. Pero, como os anunciamos el mes pasado, «Falcon 4.0» ¡despega de nuevo! en «Allied Force». Y con él, la sofisticación del combate aéreo actual tiene un nuevo y digno representante en el género.

En fase de modernización

Tal vez, es un tanto optimista confiar la renovación de una faceta tan primordial en el género como el "combate aéreo moderno" a un solo título –expansiones aparte– que, básicamente, es una reedición mejorada de un juego de hace seis años, por muy profunda y amplia que ésta sea. Pero es que «Falcon 4.0: Allied Force» es mucho más que un "refrito". Va mucho más allá... y aporta infinidad de ingredientes, perfilándose como una de las próximas referencias en el género. Aunque coincide con la aparición de otros proyectos basados en la simulación de cazas a reacción, «Allied Force» es la apuesta más brillante. La tecnología del juego original ha servido de base para una batería de mejoras en todos los aspectos: el motor gráfico, el código multijugador, los modelos de los aviones, la definición del terreno... Pero además en «Allied Force» la IA apunta a lo más avanzado en el género, incluye una campaña dinámica y un nuevo teatro de operaciones. Por ahora, sólo está disponible en Internet: ***www.horizonsimulation.com/UK/index.html***



Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Fútbol intemporal

DESCARGAS » MODS » «PRO EVOLUTION SOCCER 4»

Ya está aquí «FIFA 06», y «Pro Evolution Soccer 5» no tardará, pero mientras tanto ya tienes disponibles los parches y utilidades para actualizar «Pro Evolution Soccer 4» a la temporada actual. Lo mejor es empezar por el "Pes4 Repko Patch", que actualiza las plantillas, incluyendo los fichajes de última hora. Luego llega el turno de poner al día las equipaciones, que este año han cambiado bastante en muchos equipos con multitud de nuevos diseños, el mod se llama "Equipaciones 05-06 Parche Obsession".

Glorias de otras épocas

Pero si sois sibaritas del fútbol os recomendamos el "Parche Clásico", creado por Ike-Dark, que contiene equipos míticos como las selecciones absolutas que han ganado un Mundial, escuadras inolvidables como la de Hungría del 54-58, Holanda del 88, Brasil 58, la U.R.S.S. del 64-68 y también clubes con equipos irrepetibles como el Milán del año 89 o el Real Madrid con las plantillas del 56 al 66.

Y para los que quieren una personalización más exclusiva, ha llegado la utilidad "WEBR Editor", que permite cambiar las habilidades y especialidades de los jugadores mediante una interfaz sencilla e intuitiva, sin olvidar que también es posible realizar fichajes y transferencias. ¡Los domingos por la tarde no dan para tanto!



LO ENCONTRARÁS EN: ***www.pesoccerworld.com***

Lo que dice el respetable

Final y principio

TCM Core, una de las más populares comunidades españolas de la serie «Total Club Manager» **ha cerrado definitivamente su página web. Según sus responsables, la razón ha sido la escasa implicación de los jugadores para colaborar en los gastos de mantenimiento del portal. Una lástima, ya que ofrecía excelentes recursos y parches.**

Al menos os alegrará saber que ha nacido un nuevo portal de recursos de «Total Club Manager» bajo el nombre de Tu Rincón TCM. Desde aquí les alentamos en su iniciativa. ¡Suerte!

Lo encontrarás en: ***http://turincontcm.iespana.es/***

La prórroga

Tenis para todos

Ahora que nuestro Rafa Nadal arrasa en las pistas de todo el mundo **seguro que hasta los más pequeños de la casa empiezan a aficionarse al deporte de la raqueta. Para que lo pasen bomba podéis descargaros la versión de demostración de «Tennis Titans», un simpático juego con las más variopintas criaturas como jugadores. Parece dirigido a los pequeños, sí, pero es tan bueno y divertido, que no hemos podido evitar engancharnos.**

Lo encontrarás en: ***http://www.skunkstudios.com/***

la comunidad

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA, C/Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes



F.E.A.R.

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón lacomunidad@micromania.es

La elección de este mes estaba muy clara. Y es que, «F.E.A.R.» es uno de esos bombazos que conmocionan a quien lo juega... terrorífico, con una tecnología, diseño, realismo y ambientación que alcanzan niveles nunca vistos. Apúntalo como la nueva referencia en el género.

El mes pasado elegimos la inquietante aventura «Fahrenheit» como juego del mes y vosotros habéis coincidido con nuestras votaciones.

Hace 10 años

Lo mejor de la galaxia

En el número 11 de la Tercera Época os presentábamos una impactante portada, con las naves de la cuarta entrega de la saga «Wing Commander», creada por el genio de Chris Roberts. El juego era todo un alarde de medios y tecnología. Algo que entonces sólo estaba al alcance de compañías como Origin, que se atrevía a integrar escenas con decorados y actores reales, pero sobre todo, un avanzado motor 3D con impresionantes efectos, realistas modelos de naves y un imponente diseño de misiones. ¡Nada se le podía comparar..!

Pero había muchas otras cosas de las que hablar por aquellos días. Por ejemplo, en un reportaje, de los mejores juegos de coches en proyecto, en el que hablábamos de «Ridge Racer», «F1 Grand Prix 2», «Screamer» y «Destruction Derby».

Pero había más, porque nuestro megajuego del mes era el primer título de la incombustible serie «Worms», que aún sigue vigente. Y, al final, las páginas de la revista concluían con una solución completa del «Lemmings 3D».



¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores el concurso publicado en el número 126 de Micromanía.

CONCURSO DARK AGE OF CAMELOT

PACK COMPUESTO POR CAMISETA + JUEGO ORIGINAL DARK AGE OF CAMELOT PARA PC.

José Vicente Millán Olveira	A Coruña
Pedro Daniel Rodríguez Villan	Alicante
Antonio Milán Soriano	Almería
Pedro Ramón Guerrero	Badajoz
Antonio M. Rodríguez Vázquez	Badajoz
Guifre Rius Borras	Barcelona
Ibai Jáuregui	Bizkaia
Manuel Rodríguez Merino	Cáceres
Sergio Terán Virgos	Castellón
Fco. Javier Campos Rubio	Ceuta
Francisco Javier Pascual Atienza	Cuenca
Lluís Vilano Lafuente	Girona
Marti Casas Basso	Girona
Sascha Fernández Ruiz	Granada
Jorge Garzón Fernández	Granada
Enrique Torres Miguel	Madrid
Carlos Errondosoro Beltrán	Guipúzcoa
Daniel Rodríguez Lindón	Huelva
José Pablo Díaz Cabanillas	La Coruña
Julio Aragón Rodríguez	La Rioja
Oscar Casado Portillo	Lugo
Diego Vázquez González	Lugo
Arturo Gómez de la Torre Gámez	Madrid
Antonio Repullo Aranda	Madrid
Joan Drets Leida	Madrid
Sergio de la Paz	Madrid
Francisco Saura Valls	Murcia
Antonio Rodríguez Lloret	Murcia
Mayte Flores González	Murcia
Ángel Rodríguez Candelario	Navarra
Fermín Pérez del Palomar Ortega	Navarra
Alberto García Cuervo	Ourense
Enrique Seguín Mateos	Salamanca
Ángel Bailón Olmo	Sevilla
Bernardo Roca Macías	Valencia
Lavinia Fallos Puig	Valencia
Sergio Andrés Ramos	Valladolid
Veñat Goenaga Akarregi	Vizcaya
Rubén Sanz Sanz	Zaragoza
María Jesús Enfedaque Tejel	Zaragoza

Lenguas de trapo

«CIVILIZATION III» TENÍA UNA IA MUY AVANZADA, pero mucha gente tenía la sensación de que empleaba demasiadas trampas...
Barry Caudill, Jefe de Producción de Firaxis Games

LA ÚNICA BATALLA DE «CALL OF DUTY» presente en «Call of Duty 2» es Stalingrado. Fue tan épica, tan gigantesca... Podrías hacer cinco juegos sobre ella y apenas estarías empezando a dibujarla.
Zied Rieke, Diseñador Jefe de «Call of Duty 2»

«DREAMFALL» TENDRÁ QUE VENDER 500.000 COPIAS para ser rentable y poder concluir la saga «The Longest Journey».
Ragnar Tornquist, creador del juego

EN «CALL OF DUTY 2» TUS COMPAÑEROS SERÁN mucho más útiles que los que tenías en la primera entrega.
Vince Zampella, Director Creativo de Infinity Ward

NO ES DIFÍCIL ENCONTRAR INSPIRACIÓN para una expansión de «Warhammer 40.000». ¡Hay muchas razas para elegir en el universo "Warhammer"!
Andrew Chambers, Jefe de Diseño de «Winter Assault»

NOS HEMOS INSPIRADO SOBRE TODO EN LOS AUTORES CLÁSICOS de fantasía, como J.R.R. Tolkien, Michael Moorcock, Margaret Weis y Tracy Hickman... Sus mundos y sus historias son a la vez épicas y trágicas.
Erwan Le Breton, Director de Contenidos de «Might & Magic V»

SI «CIVILIZATION» no estuviera basado en turnos, no sería «Civilization»...
Barry Caudill, Firaxis Games

¡¡¡BUSCAMOS REDACTORES Y COLABORADORES!!!



- ¿Tienes más de 18 años?
- ¿Jugar con tu PC es tu entretenimiento favorito?
- ¿Crees que eres un experto en videojuegos?
- ¿Se te da bien escribir y te gustaría hacer de ello tu profesión?

Si todas tus respuestas han sido afirmativas, no te lo pienses más... ¡¡ESCRÍBENOS!!

ENVÍANOS UNA REVIEW ESCRITA POR TI:

- Si es por E-MAIL a: lacomunidad@micromania.es indicando REVIEW en el asunto.
- Si es por CORREO POSTAL a la dirección: Revista Micromanía. REVIEW. Hobby Press S.A. Calle de los Vascos nº 17, 28040, Madrid.

No te olvides de facilitarnos los SIGUIENTES DATOS:

- Nombre y apellidos, dirección y edad.
- ¿Cuales son tus géneros y juegos favoritos?
- ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- ¿Cuál es la configuración básica de tu PC?: Procesador, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, memoria, periféricos: (Volante, joystick, gamepad...)

Play2Manía

"Apatrullando" en PS2





Torrente llega a PS2. El policía más casposo de la historia del cine español se estrena en PS2 con una aventura hilarante. ¿Te imaginas un «GTA» a lo Torrente? Play2Manía te lo enseña.

La PSPManía pega fuerte. Play2Manía te regala un suplemento de 36 páginas donde cuentan cómo llevarte a PSP tus vídeos, tus fotos y tu música. Además, te explican cómo navegar por Internet y analizan sus últimos juegos.

¡¡Dos guías coleccionables!! Todos los secretos del nuevo «FIFA 2006» y la guía paso a paso más completa de «God of War» en dos libritos que podrás guardar en la caja de los juegos.

Suplemento Gratuito: 52 fichas de trucos, con todos los juegos del momento, especialmente diseñadas para que las puedas colocar en la carátula del juego y tener siempre a mano los mejores trucos.

Y todas las novedades para PS2. Además, encontrarás avances y análisis de títulos tan esperados como «Resident Evil 4», «PES 5», «Burnout Revenge», «Total Overdose»...



HobbyConsolas

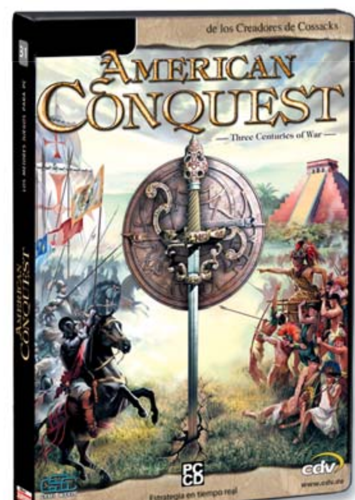
¡GTA arrasa también en PSP!

«GTA Liberty City Stories». La saga más rompedora también va a llegar a PSP y Hobby Consolas ha viajado a Londres para hablar con sus creadores y ofreceros un completísimo adelanto con todos los datos sobre el juego más esperado de la nueva portátil.

Análisis y guía completa de «Resident Evil Outbreak 2». La saga de terror más aclamada vuelve a PS2 con una aventura online y Hobby Consolas le otorga el "tratamiento VIP" que se merece.

«FIFA 06» y «Pro Evolution 5». Los dos grandes simuladores futbolísticos disputan sus primeros partidos en las páginas de Hobby Consolas. ¡Ronaldinho, Robinho y el resto de cracks también hacen de las suyas en vuestra consola!

Computer Hoy Juegos



¡¡Un otoño repleto de grandes éxitos!!

Avalancha de novedades: la terrorífica acción de «F.E.A.R.» y las batallas de «Call of Duty 2» se disputan el protagonismo. Y Computer Hoy Juegos te lo cuenta todo.

Test. 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Black & White 2», «Total Overdose», «Conflict Global Storm»...

Juego de regalo. Conquista el paraíso con la mejor estrategia en tiempo real: «American Conquest».

Nintendo Acción

La vida de perros es muy divertida

«Nintendogs». Ya está aquí el juegazo para DS con el que vas a pasarlo en grande cuidando a tu mascota virtual. Descubre todo los detalles en la preview que se han marcado.

Especial miniguías DS. Destripan este mes cinco de los juegos más chulos de DS: «Mario», «Splinter Cell», «Star Wars», «Yoghi Touch» y «Project Rub». Y, además, un póster gigante de regalo.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Las Crónicas de Riddick
Cuando lo ves negro

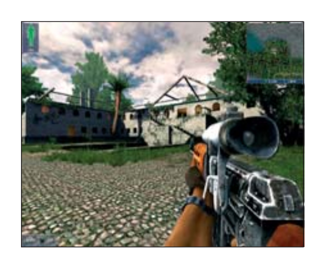


Tras ver que «Las Crónicas de Riddick» no funcionaba demasiado bien con mi antigua tarjeta gráfica, he tirado la casa por la ventana y me he comprado una Gigabyte 7800 GTX. El problema es que ahora cada vez que lo lanzo se queda la pantalla en negro y no hace nada. Tengo los drivers ForceWare 77.50 y no consigo hacerlo funcionar. ■ José Pisa

La solución pasa por descargarte un parche de 24 megas especialmente preparado para solucionar los problemas aparecidos con las tarjetas gráficas de nVIDIA de nueva generación como tu GeForce 7800. Además, el parche mejora el aspecto de los modelos y permite el uso de gamepads. Descárgalo desde: ***www.3dgamers.com/dlselect/games/chronicles-riddick/riddick_update_eu_10_11.exe.html***

Boiling Point
¿Bastará con 1 giga?

Después de leer vuestra crítica de «Boiling Point» me ha picado el gusanillo y estoy decidido a comprarlo. Pero he leído en muchos sitios que requiere mucho equipo y si no voy a poder jugarlo bien mejor miro otro juego. Mi PC es un P4 a 3,2 GHz, 1 GB de RAM y tarjeta gráfica ATI Sapphire X800 XL. ¿Qué opináis? ■ Vicen A.



No debes preocuparte ya que tu equipo cumple de sobre los requisitos para jugar con «Boiling Point» a un nivel de detalle realmente elevado, si no el mayor de todos, sin que sufras más ralentizaciones que las de la propia carga de escenarios. Es cierto que incluso con 1 GB puede haber pequeños cortes en la acción pero eso sí, en momentos muy puntuales y sólo al cargar alguna zona, que en ningún caso entorpecerán la jugabilidad.

AVENTURA

Still Life
La receta de galletas

¿Podríais ayudarme con las galletas del padre de Victoria? He probado todas las combinaciones que he podido pero no hay manera de hacerlas bien. ¿Algún ingrediente secreto? ■ Carlos Alonso

La receta es la siguiente:
- Echa, media taza de mantequilla, una taza de azúcar y una taza de leche... Bátelo todo.
- Ahora, dos tazas de harina, una cucharada de jengibre, una cucharadita de canela y bátelo.
- Sólo quedan media taza de miel y un huevo... Bátelo.

Mete la mezcla en el horno, y ya están las galletas, a otra cosa...

¡Endiabladamente duro!



DOOM 3: LA RESURRECCIÓN DEL MAL
¡Maldito Maledict!

Me encuentro en el último nivel de la expansión de «Doom 3», frente a Maledict. Por mucho que le disparo al final acabo “frito”. ¿Me podéis echar una mano? ■ Luis M.

Según comience el enfrentamiento activa el Artefacto y cuando estés dentro del modo Hell Time, utiliza el mejor arma que tengas a tu alcance. Normalmente la BFG9000 le hará mucho daño. Una vez que Maledict se encuentre débil, irá a protegerse tras un volcán y volverá a lanzarte de todo. La técnica a seguir es la misma y pasa por utilizar el Artefacto hasta que al final caiga derrotado. ¡Ánimo!

C.S.I. Miami
La destilería

Tengo un problemilla con el segundo caso de «C.S.I. Miami». Necesito una orden de registro para poder examinar la destilería pero no sé cómo seguir. A ver si me podéis ayudar. ■ Gynger



No nos dices lo que has hecho, así que aquí van algunas pistas genéricas donde seguramente hallarás la clave que te falta. La clave está en relacionar a Nicky con las drogas. En el bar tienes que revisar el guante y descubrir restos de sangre en el trofeo. Pregúntale a Nicky por ella, y analízala en el laboratorio. Después compara la muestra del suelo de la destilería con la de la jarra, para ver que coinciden. Interroga a Nicky, Enrique y Ron y pide a Yelina que detenga a este último. Su abogado pondrá pegas y, entonces, es cuando puedes pedir la orden de registro de la destilería.

DEPORTIVOS

Pro Cycling Manager 2005
Jugar online

Me gustaría jugar partidas multijugador a través de Internet, pero no consigo que funcione este modo. ¿Podríais decirme cómo activarlo? ■ David Rodríguez

Tienes que instalar el parche que actualiza el juego a la versión 1.3R, es imprescindible para jugar online. Con esta actualización también se han incluido nuevas etapas, modificaciones en la base de datos y una interfaz mejorada. Puedes descargar el archivo desde la web ***www.friendware.es***

Humor Por Ventura y Nieto



ESTRATEGIA

Los Sims 2
Problemas con la expansión

Recientemente me compré el juego de «Los Sims 2» y funciona perfectamente, pero al comprar la expansion («Universitarios») aunque el juego se instala bien, al cabo de un rato los gráficos se distorsionan y terminan por borrarse y el juego se bloquea. En números pasados vi que a otra persona le pasaba lo mismo en «Far Cry»... ¿de dónde me puedo descargar el parche para «Universitarios»? ■ Ismael Valle



Ve a ***http://thesims2.ea.com/*** y busca la actualización que hay para «Los Sims 2» (de momento para «Universitarios» no hay). Bajátelo y, a ver... Si sigues teniendo problemas te recomendamos que contactes con el servicio técnico de EA.

Rome Total War
Noches de pizza y gloria

Hola soy un fanático de «Rome Total War» hasta el punto de tener a los amigos en casa jugando los fines de semana. Pero nos gustaría saber si hay alguna web de donde bajar más mapas y misiones que puedan alargar nuestras noches de pizza y gloria. Hemos tratado de crearlas nosotros pero es un poco complejo y tedioso el editor. ■ David Marmol Vidosa



Normal que os guste «Rome Total War»; es que es un juegazo. Podéis encontrar mapas y de todo en ***www.twcenter.net***, un fansite muy interesante. Otro sitio es el de la web ***www.rometotalwar.de*** con el inconveniente de que está en alemán. Pero para bajar mapas vale y se entiende lo suficiente...

MUNDOS PERSISTENTES

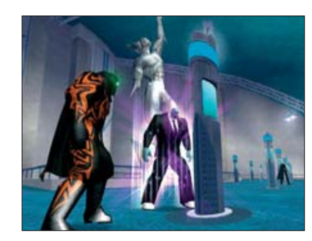
Guild Wars
La mascota invencible

Tengo una duda sobre «Guild Wars». Dijisteis que en Wizards Folly (Cima mago loco en español) había una mascota invencible. ¡Me he vuelto loco buscándola y nada! ¿Podéis decirme dónde está exactamente? ■ Anónimo

La mascota invencible es un cerdo que aunque no hace mucho daño no puede ser golpeado y por tanto es invencible . Para conseguirlo es imprescindible que tu personaje tenga la habilidad de domar animales.

City of Heroes
Más allá de 14 días

Hace tiempo me instalé y puse a jugar al «City of Heroes», un magnífico juego que ofrecisteis en Micromanía. El juego me encanta y querría saber dónde se puede pagar para continuar jugando. Espero que me ayudéis. ■ Kastern



Para renovar tu suscripción a «City of Heroes» bastará con que te dirijas a la página Play de NCSoft ***www.plaync.com***. En el menú de la izquierda escoge "Account" (cuenta) y de las tres opciones disponibles en la página central elige "Manage" (gestión). Te pedirán el nombre de usuario y contraseña de tu cuenta, los mismos que utilizas para entrar en la versión de prueba de juego. Y ya, podrás seleccionar como idioma el castellano. Una vez dentro, en la lista de juegos, deberías encontrar el «City of Heroes» y un botón reactivar. Cuando finalices tu compra no olvides utilizar para salir el botón finalizar sesión antes de cerrar tu explorador, sobre todo si te conectas desde un sitio público.

¿Aventura en capítulos?

Fahrenheit
Sin cuotas

Acabo de probar «Fahrenheit» y me parece fantástico, es el futuro de los juegos de aventuras y acción. Mi duda es que he leído que el juego podría distribuirse por capítulos. ¿Esto es cierto o saldrá una única versión? ■ *José Arroyo*

La idea inicial era vender el juego por capítulos a bajo precio. Pero ante la calidad del producto decidieron juntar todos los capítulos y vender el juego completo, aunque los programadores han anunciado que en el futuro sacarán más capítulos que se podrán descargar gratuitamente en la web oficial de «Fahrenheit».

ROL

Vampire The Masquerade
¿Habrá tercera parte?

Soy fanático del juego de rol de "Vampiro" tanto en su versión de juego de tablero como en los dos juegos que han salido en PC. El problema es que ya me he pulido el sensacional «Bloodlines» y me he quedado con ganas de más. ¿Sabéis cuándo saldrá la tercera parte? ■ Fernando Ronco



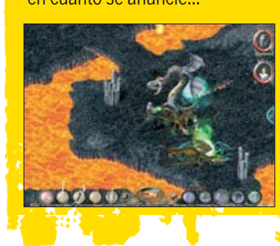
Lamentamos comunicarte que Troika Games, creadores «Vampire Bloodlines» cerraron recientemente. Así las cosas, de momento no hay noticia de que nadie haya adquirido la licencia de «Vampire» para continuar generando juegos, aunque teniendo en cuenta el éxito de críticas que ha tenido la segunda parte, no sería de extrañar que alguna compañía gorda se pusiera manos a la obra y nos sorprendiera dentro de poco.

¿Qué hay de la expansión?

Sacred Underworld
A la espera

Hace unos meses leí que después de «Sacred Plus», iba a salir una expansión para «Sacred» bajo el título de «Underworld», con nueva historia, dos nuevas razas seleccionables y más enemigos y armas. El caso es que decíais que estaría lista a principios de 2005, pero aún no he oído, visto, ni leído nada sobre ello. ¿Qué ha pasado? ■ Javier Romero

Por el momento, FX está en conversaciones con los estudios de Ascaron para acordar la llegada de la primera expansión de «Sacred». FX nos ha dicho que su objetivo es conseguir el mejor tratamiento y calidad de localización y, dada su condición de expansión, el precio más competitivo. Si, finalmente, las conversaciones llegan a buen puerto será anunciado inmediatamente en la web de FX. Nosotros, por supuesto, te lo confirmaremos en cuanto se anuncie...



SIMULACIÓN

Falcon Allied Force
En la cabina



¡Qué gran noticia la aparición de «Allied Force»! He visto, además, que se ha introducido una herramienta orientada a permitir la creación de réplicas de cabina. Esto suena muy bien pero no sé en qué consiste exactamente. ¿Me podríais explicar de qué se trata? ■ Caronte

Te refieres a «F4Glass», un software que permite editar el interfaz de Falcon 4.0, para adaptarlo al de la réplica de una cabina real. Básicamente, puedes separar cada instrumento y pantalla que ves en la cabina del simulador para llevarlo a su correspondiente pantalla en una réplica de cabina. Esto caro y difícil. Pero si te atreves y lo consigues mándanos una foto como las de esta web: ***www.eagle9.nl***

VELOCIDAD

Trackmania Sunrise
Competiciones online

¿Sabéis si existen páginas web donde se organicen pruebas en el modo multijugador online? ¿Me podéis decir alguna de ellas? ■ Andrés Pascual



En las siguientes páginas web: ***http://sunrise.tm-exchange.com*** y ***www.trackmaniagame.com/index2.php*** podrás encontrar interesantes campeonatos. ¡Suerte!





1992 LA HORA DEL CD-ROM

El límite de espacio en un soporte para contener los juegos había sido un gran problema. Pero, la llegada del CD-ROM, con una capacidad 600 veces mayor a la de un disquete, marca una nueva era.

Las nuevas tarjetas VGA y SoundBlaster para PC permitían usar gráficos en alta resolución y sonido digitalizado, pero había un problema: los juegos necesitaban muchos disquetes para dar cabida a todo aquello. El CD-ROM era la solución. Los lectores llevaban años a la venta y, aunque en 1.992 costaban 100.000 pesetas (600 €) se iban instalando poco a poco en los hogares. Al principio los juegos eran iguales a la versión en disquetes, aunque añadían las voces de los diálogos y escenas cinemáticas. «Loom», «King's Quest V» y «Wing Commander» fueron algunos de los primeros juegos en CD que salieron en España. Enseguida llegaron los primeros títulos en exclusiva, como «Sherlock Holmes Consulting Detective», de Icom, una aventura rodada con actores reales. ▸▸

Juegos inolvidables



Cuando programar es un arte

ZELDA Y ULTIMA UNDERGROUND

Pocos juegos alcanzan la categoría de obra maestra. Para ello deben garantizar un planteamiento novedoso, una impecable técnica y una gran jugabilidad.

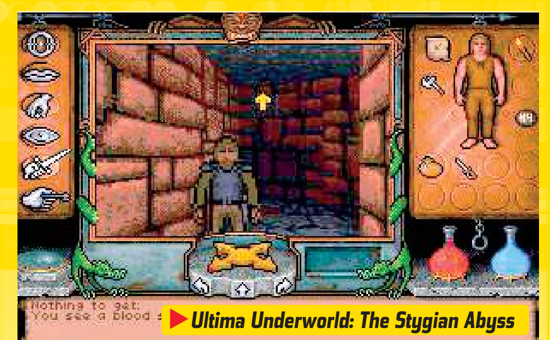
ZELDA: A LINK TO THE PAST

1.992 · Nintendo · Super Nintendo, Game Boy Advance

EL PRIMER «ZELDA» asombró a los poseedores de la consola NES, en 1986. Desde entonces, el argumento siempre ha sido el mismo: Link, un joven aventurero, se convierte en adulto a lo largo del juego mientras rescata a la princesa Zelda y se enfrenta al malvado Ganon. Obviamente, el desarrollo cambia en cada juego, pero todos tienen en común una historia épica, y la exploración de mazmorras para conseguir nuevas armas y objetos con los que abrir nuevas zonas.



Zelda: A Link To The Past


Ultima Underworld: The Stygian Abyss

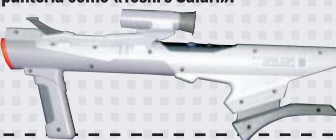
ULTIMA UNDERWORLD THE STYGIAN ABYSS

1.992 · Origin · PC

UNOS MESES ANTES del lanzamiento de «Doom», Warren Spector sorprendió al mundo con un juego de rol que también usaba un motor 3D en primera persona con total libertad de movimientos. También «Ultima Underworld» presentaba un sofisticado desarrollo, perfecto diseño y excepcional argumento. Por todo ello fue uno de los mejores juegos de la década.■

CURIOSIDADES

Uno de los periféricos más originales de la SNES era Nintendo Scope, un auténtico bazooka lumínico que se usaba en juegos de puntería como «Yoshi's Safari».



Kimberly Greenwood, actriz protagonista del juego «Heart of China», estaba embarazada durante la sesión fotográfica. Hubo que "retocarla" digitalmente para quitarle la barriguita.





La popular cantante Alaska ambientó el videoclip de su canción "Sálvame" en un videojuego. Fan confesa de Mega Drive, sus juegos favoritos eran «Sonic» y «Columns».

Los escenarios y personajes de la aventura «Dark Seed» fueron diseñados por H.R. Giger, creador del monstruo de la película "Alien", al que entrevistamos en el número 49 de la Segunda Época de Micromanía.



¿Te acuerdas de...?

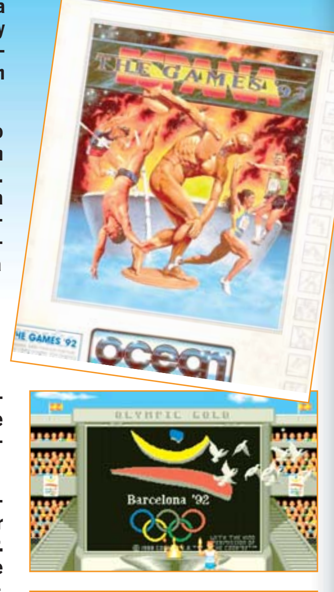
ESPAÑA ESTÁ DE MODA

El año de las Olimpiadas y la Expo

Las Olimpiadas de Barcelona, la Exposición Universal de Sevilla y el Quinto Centenario del Descubrimiento de América, captaron la atención sobre España.

LOS ARCADES de atletismo ya eran famosos en los 80, con clásicos como «Hyper Sports». US Gold se hizo con la licencia oficial de las Olimpiadas, publicando «Olympic Gold» en todas las consolas de Sega. Era un "machacabotones" con pruebas como los 100 metros lisos, lanzamiento de martillo o natación. Otros títulos no oficiales fueron «España: The Games'92» de Ocean, «International Sports Challenge» de Empire y «Carl Lewis Challenge» de Psygnosis.

AQUÍ EN ESPAÑA, las compañías no atravesaban su mejor momento pero se hicieron notar. «Colección de Juegos 92» de Topo incluía pruebas de atletismo y gimnasia. «Olympic Games 92» de Ópera Soft causó polémica al permitir dopar al atleta... «El Viaje de Colón» de Micronet, era un juego de estrategia en que teníamos que racionar el alimento y calcular la ruta correcta, entre otras cosas.





PIONEROS

SHIGERU MIYAMOTO

El genio de las consolas

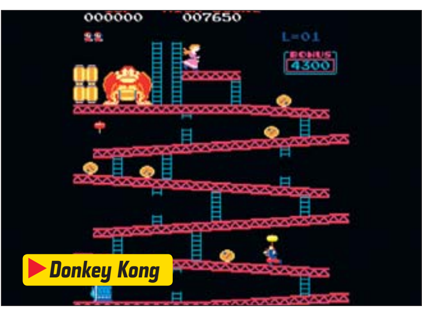
Donkey Kong», «Super Mario 64» o «Zelda: Ocarina of Time» son algunos de los juegos más influyentes de la historia. Todos tienen algo en común: la inagotable imaginación de este señor, un ciudadano japonés aficionado al béisbol.

ANTES DE SER CONTRATADO POR NINTENDO, a finales de los setenta, Shigeru Miyamoto no tenía televisión, así que pasaba las tardes inventando historias. Comenzó dibujando los diseños de los muebles de las recreativas...

SUS JEFES le retaron a diseñar un juego. Miyamoto sorprendió con «Donkey Kong» (1981), un divertido plataformas en donde un rechoncho fontanero tenía que rescatar a la chica, esquivando los barriles que lanzaba un enorme gorila. Pronto se convirtió en la recreativa más popular del mundo.

CREADOR DE LOS MEJORES JUEGOS de las consolas NES, SNES, Nintendo 64 y Game Cube, en su currículo hay docenas de clásicos como «Super Mario Bros.» (1985), «The Legend of Zelda» (1986), «Super Mario Kart» (1992), «Super Mario 64» (1996) o «Animal Crossing» (2002). Actualmente trabaja en «Zelda Twilight Princess» para Game Cube.


Miyamoto con Mario



Donkey Kong


Pikmin (2001)

¿Sabías que...

...todos los atletas de las Olimpiadas de Barcelona disponían de una consola Mega Drive y cinco juegos en sus habitaciones?



LA INVASIÓN AMERICANA

Otro acontecimiento importante de 1.992 es el desembarco en España de las grandes compañías norteamericanas. La llegada de Sierra, LucasArts, Electronic Arts y Origin, cuyos juegos apenas se versionaban al Amiga y Atari ST, inician el declive de estas máquinas.



Sherlock Holmes Consulting Detective

El mundo de la aventura gráfica vive un año memorable. «Monkey Island II», de LucasArts, nos volvía a poner en la piel del aprendiz de pirata Guybrush Threepwood, en busca del tesoro Big Whoop. Sus inolvidables diálogos y la insuperable sucesión de puzzles encadenados lo convirtieron en una leyenda. Al mismo nivel estaba «Indiana Jones & the Fate of Atlantis», en el que nuestro aventurero favorito, acompañado de la temperamental Sophia Hapgood, se calzaba de nuevo sus inefables látigo y sombrero para encontrar la mítica Atlántida.



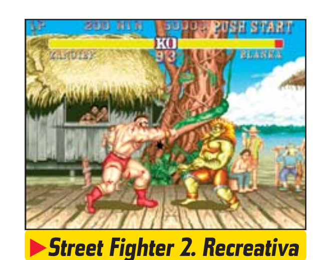
Indiana Jones & the Fate of Atlantis

El rival de LucasArts, Sierra, estrenó en España la picante saga de «Leisure Suit Larry», con la versión remozada del primer capítulo, y «Leisure Larry V», en donde el inepto ligón Larry Laffer, junto a la sensual Passionate Patti, participaban en una misión para el FBI.

El rol es otro género en alza. Frente a la línea clásica que marcaban «Eye of the Beholder» de SSI y «Elvira II» de Accolade, «Heimdall» de Core Design sorprendía por sus toques de aventura, mientras que «Shadowland» de Domark lo hacía al integrar el uso de luces y sombras en el desarrollo.

En el campo de la simulación destacan «F117A» de Microprose, basado en el bombardero furtivo de idéntico nombre, y «Gunship 2000», uno de los simuladores de helicópteros más influyentes.

Menos suerte tuvieron las fans de la estrategia, una "palabra sucia" en aquellos años, como reconocía el propio Sid Meier en la presentación, junto con Bruce Shelley –futuro creador de «Age of Empires»– de «Civilization», el clásico en el que se inventó la gestión de imperios.



Street Fighter 2. Recreativa

¡MULTIPLÍCATE POR CERO!

Los juegos de acción en 2D viven sus últimos años felices, antes de la llegada de «Doom». «Bart vs. Space Mutants» de Ocean era la primera incursión de Los Simpson en los ordenadores; «Shadow of the Beast III» de Psygnosis cerraba la mejor trilogía en Amiga; y el arcade de lucha «Street Fighter II» de US Gold, fue genialmente convertido a los ordenadores y consolas.

EL CEREBRO DE LA BESTIA

El universo consolero vivió una auténtica conmoción en el mes de mayo, con la presentación de la consola Super Nintendo (SNES).

Los juegos de lanzamiento de SNES eran impresionantes: «Super Mario World»; «Super Ghouls'n Ghost»; «Super Tennis» y «Super Soccer»... ¡Irrepetibles!

Mega Drive contraatacó con el megaéxito «Sonic 2» y las inevitables conversiones de las recreativas. Es el inicio de una guerra entre consolas que se extiende hasta nuestros días. ■ J.A.P

El Retro-TOP

PERSONAJES CON CHISPA

1991 · PC, Amiga, Megadrive

El carisma es una cualidad que comparten las personas, los héroes del cine o la literatura, algunos políticos y, sobre todo, los protagonistas de los videojuegos. El fontanero Mario y el aprendiz de pirata Guybrush Threepwood son, sin duda, dos de los personajes más carismáticos de la historia. Ambos protagonizaron numerosos títulos, ayudando a popularizar dos las grandes series de clásicos a principios de los noventa. Otras series sin figuras tan carismáticas también lograron el éxito en 1.992, con nuevas entregas, como «Wing Commander 2» y «Gunship 2000».



▲ SUPER MARIO WORLD. Super Nintendo. **Genial plataformas con un diseño de niveles insuperable.**

Antes... y ahora

LEISURE SUIT LARRY vs LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE

Sierra On Line · 1991 · PC, Amiga

EN 1992 LLEGÓ A ESPAÑA EL "REMAKE" DE «LEISURE SUIT LARRY 1», una aventura para adultos publicada en 1987. Esta nueva versión incluía gráficos VGA con 256 colores, música digitalizada, interfaz con iconos para no tener que teclear las órdenes y textos traducidos.

Larry Laffer, un soltero cuarentón feo y bajito, armado con su inseparable traje de poliéster, se había propuesto perder la virginidad ligando con el mayor número posible de chicas. Ni que decir tiene, siempre acababa haciendo el ridículo de mil formas diferentes.



¿QUÉ LE FALTABA?
Gráficos en alta resolución, voces y algo de lógica en algunos puzzles y uso de objetos.

Sierra · 2004 · PC, Xbox, PS2



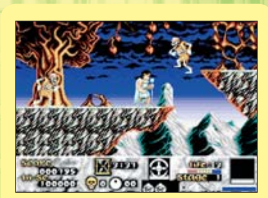
ROMPE CON TODOS LOS ANTERIORES. Al Lowe, el creador de la serie, ya no está al mando. Larry Laffer también ha dado el relevo a su sobrino, Larry Lovage, un universitario con los mismos "encantos" que su tío, dispuesto a ligarse a todas las chicas del campus, para ganar un cutreconcurso de la tele. Se ha sustituido el uso de objetos por minijuegos de habilidad y diversas misiones que exigen recoger cierto número de ítems. También, por vez primera en la saga, se utiliza un motor 3D y doblaje al castellano.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
El control era de lo más simple pero los guiones también eran más complejos, tenías que pensar más.

Hechos para recordar...

FENÓMENO CULTURAL

EN APENAS DIEZ AÑOS, los videojuegos consiguieron cautivar a toda una generación de jóvenes que los integraron en su tiempo de ocio, dedicándoles la misma atención (o incluso más) que a la música, los comics o el cine. La sociedad no podía ignorar esta nueva forma de diversión, así que enseguida se comenzaron a utilizar los videojuegos en todo tipo de acontecimientos deportivos, películas y ferias de ocio.



▲ «RISKY WOODS», DE DINAMIC, **un divertido arcade de ambientación fantástica con vocación de recreativa, fue el primer juego español que se versionó para una consola de 16 bit, Mega Drive.**

Grandes sagas para el recuerdo


▲ WING COMMANDER 2. PC. Su excelente motor 3D y su desarrollo cinematográfico marcaron una época...



▲ MONKEY ISLAND 2. PC. Considerada la mejor aventura gráfica de todos los tiempos, aún se juega en PDAs.


▲ GUNSHIP 2000. PC. Revolucionario simulador de helicópteros que añadió innovaciones técnicas al género.

Sagas legendarias

WING COMMANDER EL RIVAL DE STAR WARS

La potencia de los PCs 286 y 386, y las flamantes placas VGA y Soundblaster, dieron lugar a un nuevo término: los juegos cinematográficos.



CHRIS ROBERTS aprendió a programar con un ZX-81 y, con apenas 16 años, ya había participado en el mítico juego de fútbol «Match Day». Regresó con sus padres a Estados Unidos y fue contratado por Origin para diseñar el simulador espacial «Wing Commander» (1990). Causó una revolución al usar gráficos en 3D mediante escalado de sprites, y una ambientación cinematográfica que narraba una cruenta guerra entre la Confederación y una raza felina, los Kilrathi. «Wing Commander II» (1991) mejoró a su predecesor en todo.

«WING COMMANDER III» (1994) Y «WING COMMANDER IV» (1995), además de usar un verdadero motor 3D para los combates, incluían escenas cinemáticas con actores reales de la categoría de Mark Hamill (Luke Skywalker, en Star Wars), Malcolm McDowell (La Naranja Mecánica y Calígula), John Rhys-Davies (Gimli, en El Señor de los Anillos) y, lo más sorprendente, la exestrella del cine porno Ginger Lynn.

CHRIS ROBERTS ABANDONÓ ORIGIN EN 1996 y fundó su propia compañía, Digital Anvil. Pudo cumplir su sueño de dirigir la película de "Wing Commander" (1999), protagonizada por Freddie Prinze Jr, pero fue un fracaso de taquilla. La saga siguió generando títulos, como «Wing Commander Privateer», «Wing Commander Armada» y «Wing Commander Prophecy», aunque ya no con el impacto de sus predecesores.


▶ Wing Commander II

▶ Wing Commander (film)

Y ADEMÁS EN... 1992

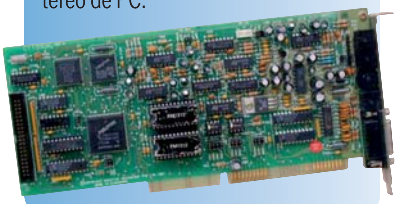
La desaparición del Spectrum supuso el nacimiento de los emuladores de este ordenador, para PC. Los primeros emuladores que se conocen fueron «Z80», de G. A. Lunter, y «ZX Spectrum Emulator», de Pedro Gimeno.





El erotismo vende: «La Colmena» de Topo Soft era un juego de tablero con picantes ilustraciones de Azpiri. «Deluxe Strip Poker 2» aprovechaba las nuevas placas VGA para mostrar fotografías de chicas ligeras de ropa, al igual que la aventura «Fascination».

En 1992 se produjo el "boom" de las tarjetas de sonido, con modelos como la SoundMaster + y II, Adlib Gold y ThunderBoard, que emulaban a la SoundBlaster por software. Pero Creative seguía en cabeza con su modelo SoundBlaster Pro, la primera placa estéreo de PC.




▲ LOS GRÁFICOS POR ORDENADOR SE INTEGRAN EN LAS PELÍCULAS: Stefen M. Fangmeier, uno de los magos de ILM, nos revelaba los secretos de "Terminator 2" en el nº 50 de la Segunda Época.


▲ A PRINCIPIOS DE LOS 90 las recreativas estaban más de moda que nunca e incluso existían ferias dedicadas exclusivamente a ellas, como FER 92, que se celebró en octubre en Barcelona.


▲ LA RIVALIDAD CONSOLERA se trasladó al deporte: Mega Drive patrocinó el Grand Prix de Montecarlo de Fórmula 1 y Nintendo organizó el Torneo de Navidad de Baloncesto del Real Madrid...


▲ LA SUPER NINTENDO se presentó en España en una gran fiesta organizada por Erbe en un hotel madrileño. Emilio Aragón actuó de presentador y actuaron Luz Casal y Sergio Dalma.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Creative SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS

La nueva era del sonido 3D

TARJETA DE SONIDO DE GAMA ALTA **249€**
Más información: Creative. ***http://es.europe.creative.com/***

Ya está aquí la nueva generación de tarjetas de sonido de Creative que dan el relevo a la exitosa gama Audigy para elevar la experiencia de la música y el audio 3D a la categoría de realidad virtual acústica. Integran el **procesador de sonido X-Fi** (Xtreme Fidelity) que tiene unas prestaciones 24 veces superiores a las de su predecesor y similares a las de una CPU actual.

La tarjeta de sonido dispone de tres modos de funcionamiento: ocio digital, juegos y creación de audio para que seleccionemos el adecuado cada tipo de aplicación. Por ejemplo, cuando vayamos a escuchar música MP3 o películas el modo ocio digital recurre al avanzado motor de resampleado X-Fi Crystalizer, que convierte en tiempo real a una **resolución de 24bit/96kHz todo el audio** que estaba en 16 bit o comprimido, recuperando la pureza y calidad de las copias originales del estudio de grabación.

El modo de juegos también convierte a **24bit/96 kHz,** pero además **sonido 3D de hasta 7.1 canales con 128 voces simultáneas**, el doble que la anterior generación. Soporta **DirectSound3D** y la nueva versión **EAX Advanced HD 5.0.** Aparte, la aceleración de audio 3D por hardware **mejora el rendimiento de los juegos** porque integra 64 MB de memoria X-RAM para almacenar las muestras de alta calidad sin recurrir a la memoria del sistema y la potencia de cálculo del DSP X-Fi, **descarga por completo a la CPU** de cualquier procesamiento de sonido.

Otra novedad innovadora es el motor de sonido CMSS **3D para auriculares**, que recrea mediante complejos algoritmos una configuración de 7.1 canales a través de auriculares con un realismo sobrecogedor. ■



▲ **El módulo externo de conexiones y el mando a distancia aumentan su versatilidad.**

LAS CLAVES
- 24 veces más potente que Audigy, resolución real de 24 bit/96kHz.
- Revolucionarios motores de audio 3D con 7.1 canales y 128 voces simultáneas.
- Sonido multicanal por auriculares.
- Mejora el rendimiento con los juegos.

INTERÉS

Trust GM4200

A la velocidad del rayo

RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA **Precio: 24,30 €**
Más información: Trust ***www.trust.com***

Si eres fanático de los **juegos de acción y estrategia** necesitas un **ratón rápido y preciso**, como este modelo óptico de Trust, diseñado especialmente para "jugones". Dispone de un **sensor óptico de 1600 dpi** para su uso con los mencionados géneros que requieren mucha velocidad de reacción, pero lo bueno es que tiene un **botón de selector de modo** para bajar a 800 dpi para un uso más equilibrado con otra clase de software o en el sistema operativo. Está recubierto en goma antideslizante y dispone de **rueda más 5 botones** programables con un **tacto ideal** para disparar en los FPS. ■



▲ **Agresivo diseño en rojo y el distintivo "Predator".**

LAS CLAVES
- Velocidad y precisión, sensor óptico de 1600 dpi.
- Configurable a 800 dpi para uso normal.
- Rueda y 5 botones programables.

INTERÉS

Genius HP 5.1

Sonido multicanal intimista

AURICULARES 5.1 GAMA MEDIA **Precio: 49 €**
Más información: Genius. **Tel: 91-375 4597.** ***www.genius-kye.com***

Si quieres escuchar **sonido multicanal 5.1** a altas horas de la noche una buena opción son estos auriculares de Genius puesto que incorporan **unidades independientes** para el canal central, frontales, traseros y subwoofer en cada uno de los dos auriculares. El efecto de sonido envolvente no es tan real como con altavoces y es distinto al de procesamiento de audio 3D en dos canales, pero al menos no se pierde ni un solo canal de sonido y ofrece una experiencia acústica **muy superior al estéreo** convencional. ■

▲ **Diseño de vanguardia con acabados de lujo.**

LAS CLAVES
- Auriculares 5.1 para jugar en modo de sonido multicanal.
- Modulo externo con amplificación y conexiones a fuentes externas de sonido.

INTERÉS

PNY Verto GeForce 7800 GT

Gráficos más asequibles

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: 449€**
➲ **Más información: PNY** ➲ ***www.pny-europe.com/sp/***

Tras el lanzamiento del procesador gráfico nVidia **GeForce 7800 GTX**, nos llega una **versión más asequible** para el bolsillo, la GPU 7800 GT, que en esta tarjeta gráfica de PNY viene acompañada de **256 MB de memoria gráfica DDR3**. Pero no vayáis a pensar que por ser algo más barata que su hermana mayor pierde muchas prestaciones, porque hablamos del mismo núcleo de procesador, sólo que esta versión GT está recortada en número de canales de renderizado de píxeles, de 24 a 20, canales de procesado de vértices, de 8 a 7, velocidad de núcleo, de 470 a 400 MHz, mientras que la memoria baja de 1.3 GHz a 1 GHz. En resumen, unas "pérdidas" que **apenas afectan al rendimiento final** y sin embargo significan una reducción de precio en torno a los 150 €.

Ya os podéis imaginar que estamos ante una tarjeta gráfica **PCI Express** con potencia suficiente como para jugar a los títulos de última hornada en la **máxima configuración gráfica** con aceleración 3D de todas las funciones de **DirectX9.0c**.



▲ Con ella tendrás a tu alcance entornos 3D nunca vistos.

LAS CLAVES
- ➲ Dobla el rendimiento de la generación de GPU 6800 Ultra.
- ➲ Más barata que la versión GTX con una mínima reducción de prestaciones.
- ➲ Motor de sombreados 3.0 y texturas en alta definición.
- ➲ Soporte para modo SLI.

INTERÉS



▲ Cuenta con efectos luminosos que elevan la emoción en cualquier partida.

Genius MaxFire G12 PS

Control total

➲ **GAMEPAD DE GAMA ALTA** ➲ **59 €**
➲ **Más información: Genius** ➲ ***www.genius-kye.com***

¿Cansado ya de enredarte con el cable de tu gamepad cuando haces un disparo a puerta o un regate antológico? pues apúntate a la **tecnología inalámbrica** con este modelo de Genius, que prescinde de los molestos cables gracias a su **transmisión por radiofrecuencia a 2.4 GHz** para ofrecer la **máxima calidad** de transmisión en una distancia de **hasta 10 metros**. Y respecto a sus prestaciones de control dispone de todo lo que necesita el aficionado a los simuladores deportivos; un D-Pad de 8 direcciones con **buen tacto y precisión**, 12 botones programables distribuidos como el mando de PS2 y dos palancas analógicas para controlar las jugadas y regates avanzados, sin olvidar el plus de **efectos de vibración** con tecnología Immersion TouchSense.■

LAS CLAVES
- ➲ Inalámbrico por radiofrecuencia de 2.4 GHz.
- ➲ 12 botones, 2 palancas analógicas y efectos de vibración.

INTERÉS

MSI MPC 915

Bella y Bestia

➲ **Mini-PC CONFIGURABLE DE GAMA ALTA** ➲ **Precio: Desde 340 €**
➲ **Más información: MSI.** ➲ ***www.msi.com.es***

Los diseños de los MiniPC no paran de superarse a sí mismos, porque a ver quién iba a decir que este modelo no es un mueble de diseño sino todo un **compatible de última generación** con placa base **Intel 915G con aceleradora 3D** integrada y zócalo 775 para instalar procesadores Pentium 4 "Prescott" de hasta 3.4 GHz y dos módulos de memoria DDR2 hasta un total de 2 GB. Además, dispone de **sonido 3D de 7.1** canales con Intel High Definition Audio y por si no tienes suficiente con la aceleradora 3D integrada, tiene un **puerto PCI Express** para que puedas instalar una más potente. ■


▲ Diseño, prestaciones y tamaño compacto.

LAS CLAVES
- ➲ Configurable para Pentium 4 "Prescott" y 2 GB de memoria.
- ➲ Aceleradora y sonido 3D integrados.
- ➲ Conexión "WiFi" opcional.

INTERÉS

ViewSonic VX724 3ms

Imágenes fulgurantes

➲ **MONITOR TFT DE GAMA ALTA** ➲ **399 €**
➲ **Más información: ViewSonic** ➲ ***www.viewsoniceurope.com/es/index.htm***

Si estás decidido a comprar un monitor TFT por diseño y ahorro de espacio y te encantan los juegos de acción y velocidad te interesa este modelo de 17 pulgadas, que alcanza una **resolución de 1280x1024 píxeles**. La firma ViewSonic ha vuelto a establecer un nuevo récord con la tecnología Xtreme LCD, bajando a **3 ms el tiempo de respuesta**, –fundamental para disfrutar de los juegos– sin olvidar un nivel de brillo de 300cd/m2 y una relación de contraste de 500:1 que aseguran una **imagen de magnífica calidad**. ■




▲ El panel LCD tiene un diseño moderno y estilizado.

LAS CLAVES
- ➲ Tiempo de respuesta de 3ms.
- ➲ Resolución de 1280x1024 píxeles.
- ➲ Conexión digital DVI.
- ➲ Alto nivel de contraste y brillo.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ASUS A8NSLI Premium • Tu hardware desea vivir aquí

184 € Más info.: ASUS http://es.asus.com

Una placa base de referencia con el chipset nVidia nForce4 SLI MCP para Athlon 64 con socket 939 y soporte de procesadores de doble núcleo. Dispone de configuración SLI para instalar dos tarjetas gráficas. El chipset es refrigerado por un sistema de disipación pasiva efectivo y silencioso. Además, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.



MSI P4N Diamond

259 € Mas información: MSI www.msi.com.es

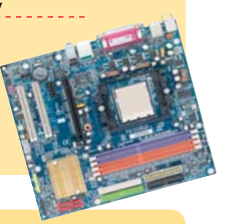
El nuevo chipset nVidia nForce4 SLI Intel Edition permite instalar dos tarjetas nVidia en mod o SLI y soporta los Pentium 4 de doble núcleo. Integra sonido 7.1 con chip de Creative.



Gigabyte GA-K8NMF

89 € Más información: Gigabyte www.gigabyte.com.tw

Un precio imbatible, pues esta placa, integra el chipset nVidia nForce4 4X para procesadores Athlon 64, sonido 7.1 y controladora Serial ATA con modo RAID.



Procesador

AMD Athlon 64 3700+ San Diego • Disfruta ya de los 64 bit



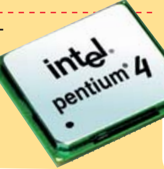
299€ Más información: AMD www.amd.com

Nueva generación de Athlon 64 con el núcleo "San Diego", fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB. WindowsXP 64 bit ya está disponible y también la versión para Athlon64 de «Far Cry», mientras que otros títulos también han anunciado versiones que harán un uso intensivo de los 64 bit. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium 4 650 3.4 GHz

399 € Más info.: Intel www.intel.com

La nueva era de los procesadores Pentium 4, llega con las series 600, que incorporan instrucciones de 64 bit para operar en el estándar futuro de la informática doméstica.



AMD Sempron 3000+

79 € Más info.: AMD www.amd.com

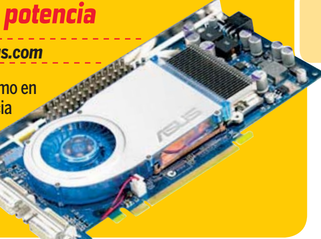
AMD ataca el segmento básico de procesadores con el nuevo Sempron, que sustituye al veterano Athlon XP. Está fabricado en proceso de 0.13 micras y ha sido dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 166 MHz.

Tarjeta Gráfica

ASUS Extreme N7800GT • Dobla la potencia

399 € Más información: ASUS http://es.asus.com

Integra el nuevo procesador nVidia GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de cálculo que dobla a la anterior generación GeForce 6800. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0", permite generar texturas de alta definición y cuenta con hasta 16 niveles de filtrados anisotrópicos y antidentados.



Gigabyte GV-RX80X512V

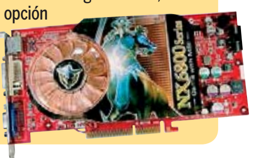
369 € Mas información: Gigabyte www.gigabyte.com.tw

La primera aceleradora 3D de última generación con 512 MB de memoria GDDR3, que junto al procesador Radeon X800 XL la convierte en un monstruo de los entornos en 3D.

MSI NX6800TD-128

159 € Más información: MSI www.msi.com.es

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP, aquí tienes una buena opción con el procesador nVidia GeForce 6800 y 128 MB de memoria gráfica, que pueden con todo.



Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

La nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D y calidad de sonido con la conversión de todo el audio a 24 bit. Tus juegos irán más rápidos gracias al soporte por hardware y el sonido multicanal 7.1 es casi virtual con EAX Advanced HD 5.0.

SoundBlaster Audigy 2 ZS

80 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Con la llegada de la nueva gama X-Fi es un buen momento para hacerse con una Audigy2 con certificación THX y sonido 7.1 a buen precio.



Trust SoundExpert 7140X

34 € Más información: Trust www.trust.com

El modelo más accesible de sonido multicanal 7.1 con el procesador de audio Cirrus Logic C3DX que soporta DirectSound3D, EAX, Dolby Digital EX y DTS ES.



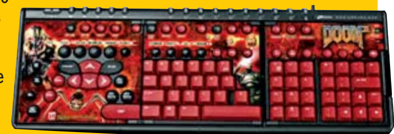
Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

56,90 € (+25 por plantilla) Info.: Zboard www.proximedia.com/local/03014887/

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los juegos de acción en primera persona, o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas de títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «Medal of Honor» y muchos más.





Saitek PC Gaming Mouse

33 € Más información: Saitek www.saitek.com

Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600dpi y diseñado para que los "gamers" arrasen en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 6 botones ideales para el disparo.

Logitech MX518

52 € Más información: Logitech www.logitech.com

Este ratón óptico ha sido creado por Logitech pensando en su uso con los juegos de acción 3D, pues su sensor óptico llega a alcanzar los 1600 dpi y procesa datos a 5.8 megapíxeles por segundo.



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos



119 € Más información: Creative http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato, como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € Más info.: Creative http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Sharkoon Dynamic 5.1

64 €
Más información: Alternate www.alternate.es

Auriculares que no pierden detalle del sonido multicanal 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer con controles de volumen para cada uno.





¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: **Con chipset Intel 955X**	190 €
Procesador: **Pentium 840D Extreme Edition**	700 €
RAM: **2048 MB DDR2 667 MHz**	600 €
Tarjeta gráfica: **2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI**	1.100 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB X-Fi Elite Pro**	349 €
Disco duro: **2 discos Serial ATA/150 en modo RAID**	380 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **Plextor 716 Serial ATA**	129 €
Monitor: **Benq FP231W. TFT 16/9**	1.799 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	430 €
Ratón y teclado: **Zboard + RaptorM2 Gaming**	169 €
Periféricos: **Thrustmaster Ferrari F1**	220 €
TOTAL	**6.115 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: **ASUS A8NSLI Premium**	184 €
Procesador: **Athlon 64 3700+ "San Diego"**	299 €
RAM: **2048 MB de memoria DDR a 400 MHz**	180 €
Tarjeta gráfica: **ASUS Extreme N7800GT**	399 €
Tarjeta de sonido: **SB X-Fi XtremeMusic**	129 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	69 €
Lector DVD: **MSI XA52P Serial ATA**	49 €
Grabadora: **Plextor 716 Serial ATA**	129 €
Monitor: **Philips 190 B60**	169 €
Altavoces: **Creative Inspire T7900 5.1.**	119 €
Ratón y teclado: **Zboard + Saitek Gaming Mouse**	110 €
Periféricos: **Thrustmaster Dual Trigger**	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Enzo Ferrari FF	99 €
TOTAL	**2.104 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: **Con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P**	60 €
Procesador: **AMD Sempron 3000+ o Celeron D 3300**	70 €
RAM: **1024 MB de memoria DDR a 333 MHz**	40 €
Tarjeta gráfica: **chipsets NVIDIA GeForce 6200 o ATI Radeon X300**	90 €
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	20 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	39 €
Lector DVD: **DVD 10X**	15 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	35 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	90 €
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	35 €
Ratón y teclado: **Logitech Internet Pro**	160€
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	14 €
TOTAL	**524 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS, que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles, y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación...

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: H. de Nostromo • *http://www.hnostromo.com/*

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que se separan, para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión y resistencia.



Saitek ST90

19,95 €
Más info.: Corporate PC
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible, que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por su eficaz centrado.



Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad asequible y completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 2005» o «NBA Live 2005» al ofrecer gran precisión en los movimientos diagonales. Cuenta con 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso al parar el potenciómetro de fuerza en disparos a puerta y pases al hueco. Y todo retroiluminado para jugar a oscuras.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech
www.logitech.com



Gamepad con un D-Pad de gran precisión en las diagonales y dos motores con Force Feedback. Con 10 botones (6 frontales y 4 en los gatillos), es una gran opción para jugar con simuladores deportivos.

Saitek P3000 Wireless

49,95 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.



Volante

Thrustmaster Enzo Ferrari F. Feedback • Dale curvas

99 € • Más información: Herederos de Nostromo
Herederos de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Una réplica del mítico volante de Enzo Ferrari con un diseño irresistible. Destaca por su comodidad, un sistema de anclaje infalible y la gran calidad de sus materiales. El volante dispone de efectos Force Feedback de última generación, giro controlado por potenciómetros de alta precisión, 9 botones, un D-Pad y dos levas de cambio F1.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

Aún más asequible ahora este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la calidad de sus materiales. Palanca robusta como pocas, con base antideslizante y buen sistema de fijación.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags
www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios.



Monitores

Philips 109B60• ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03.



ViweSonic VX724 Xtreme

380 €
Más información: ViewSonic
www.viewsonic.com

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen.



Benq FP231W

1269 €
Más información: Benq
www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Potente, pero AGP

Quiero comprar una tarjeta gráfica de gama alta pero ha de ser AGP, porque de momento no pienso en cambiar de placa base ni procesador. Tengo un Pentium 4 a 2.8 GHz que por ahora aguanta bastante bien. ¿Podríais recomendarme alguna cuyo precio se sitúe entre 300 y 350 €? o ¿merece la pena esperar y cambiar placa base para cambiar a las tarjetas gráficas PCI Express? ■ Juanma Pandiello



Hacer números es fácil. Si cambias a PCI Express podrás entrar en la nueva generación de aceleradoras 3D con una GeForce 7800 GT, con 256 MB, por unos 400 €, más 150 de la placa base que suman 550 €. La otra opción, cambiar sólo la tarjeta gráfica por un modelo AGP, te va a salir por unos 200-250 € entre la nVidia GeForce 6800 y una ATI Radeon X800. Sí, es mucho más barato. Merece la pena si prefieres esperar y estás dispuesto a renunciar a cierta calidad visual.

Bajo rendimiento

Tengo un Pentium 4 a 3,2 GHz con 1 GB de memoria y una tarjeta grafica nVidia GeForce 6200 TurboCache. En el juego «Boiling Point: Road To Hell» los gráficos se ralentizan y la acción se hace injugable. He intentado cambiar la configuración al nivel básico pero no consigo gran cosa. ¿Es normal este bajo rendimiento con mi ordenador? ■ Carlos Pedrero



Aunque tu tarjeta de gráficos es de gama básica y su rendimiento no es demasiado alto –de hecho, te recomendamos que la sustituyas con otra más acorde a tu estupendo equipo– no es normal un rendimiento bajo con tales especificaciones. Debes actualizar los controladores de la tarjeta gráfica e instalar el parche 2.0 del juego, que soluciona este problema. Puedes descargarlo desde la página web: ***www.atari.com/boilingpoint/es/home.htm***. Son casi 200 MB.

Cambio con problemas

He sustituido mi tarjeta Aeolus FX5700 256 MB por una nueva XFX GeForce 6600 GT 128 MB y ahora juegos como el «Pro Evolution Soccer 4» y «Warcraft 3» se quedan colgados o van muy despacio. ■ Jose Manuel Castillo



Si sólo te ocurre con los juegos que mencionas, no parece que el problema sea la nueva tarjeta gráfica. Lo mejor es que actualices los controladores nVidia ForceWare en ***http://es.nvidia.com***. Recuerda siempre desinstalar primero los controladores que tenías antes –desde "Agregar o quitar programas" elige desinstalar controladores nVidia– antes de instalar la actualización.

SONIDO

Sin multicanal en DVD

Me he comprado unos altavoces Creative Inspire P5800 y aunque el sonido multicanal en juegos como «Painkiller» va de maravilla, no consigo lo mismo con las películas de DVD que reproduzco en el PC. La tarjeta de sonido no es SoundBlaster, sino una cuyo software de control es el «C Media Real Panel Audio», que es donde tengo seleccionado el modo 5.1. ■ Alvaro Lopez



Por desgracia no nos dices exactamente el chip de sonido de C-Media que viene en tu dispositivo de sonido ni tampoco el reproductor de software de DVD-Vídeo que usas. La clave está en alguno de estos elementos. Mira en los dispositivos que tienes instalados para averiguar tu chip de sonido y entra en ***www.cmedia.com.tw*** para comprobar si decodifica Dolby Digital, que es el formato 5.1 de la mayoría de películas de DVD. En cualquier caso, un reproductor de DVD-Vídeo por software como «WinDVD» o «PowerDVD» puede decodificar por software el Dolby Digital, pero necesita reconocer que tu dispositivo de sonido es multicanal.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Como en la vida misma

Me encantan los simuladores de golf y mi sueño es tener un sistema de control con palo, bola y tee capaz de reproducir en «Tiger Woods 2005» el vuelo de la bola teniendo en cuenta el swing real que yo realice. He visto estos sistemas en películas, en las escuelas de golf o en salones recreativos. También he visto algunos dispositivos domésticos, para consolas. ¿Existe alguno para PC? ■ Javier Lazcano



Desde luego no hay nada como realizar el golpe con un auténtico palo de golf y tu mejor swing... Estás de enhorabuena porque sí existe un sistema de simulación para PC, el "Virtual Golf", basado en la tecnología óptica DPS. Viene con una alfombrilla para el suelo que recrea el tee y se conecta al ordenador mediante USB. Sobre ella hay una red y una bola real de golf anclada a un brazo articulado, que sujeta la bola y analiza la fuerza y ángulo de golpeo a la misma para transmitir los valores al juego «Tiger Woods PGA Tour 2006», que recreará el vuelo de la bola. Tienes toda la información de este espectacular producto en la página: ***www.golfentupc.com***

COMPONENTES

Ventiladores

Hace poco cambié el ventilador de la CPU por uno más silencioso. En principio todo iba bien, pero ahora he notado que la tarjeta gráfica ha bajado de rendimiento y el chip genera más calor de lo normal, unos 90º. ¿He hecho algo mal? Mi ordenador es un Pentium 4 a 3,6 GHz con 1 GB de memoria y una ATI Radeon X600 Pro bajo Windows XP. ■ Luis

La pregunta del mes

Procesadores en movimiento

Quiero comprar un portátil que me gustaría usar para jugar con los títulos más recientes. El presupuesto es algo secundario. Soy consciente que no podrá alcanzar las prestaciones de un ordenador de sobremesa de última generación, pero me gustaría saber qué tipo de procesador y tarjeta gráfica elegir, ya que voy a comprar un portátil "a la carta". ■ Carlos Sanz



Dada la versatilidad que buscas, te interesan temas como el ahorro de la batería o la generación de calor, por lo que deberías de inclinarte por procesadores y aceleradoras 3D en el rango denominado "Mobile", ya que incorporan tecnologías que gestionan ambos aspectos de manera eficiente, dependiendo del software que estés empleando. Así pues, para jugar a los títulos de última generación en alta resolución debes instalar procesadores de alta gama como el Intel Pentium 4 M 735 o 725 y los AMD Turion 64. Respecto a las tarjetas gráficas, es mejor que te olvides de los portátiles que la llevan integrada en el chipset y optes por modelos que no recurren a la memoria del sistema, como la ATI Mobility Radeon X600 y X800 y los nVidia GeForce Go 6800 y 6600.





Comprueba que el ventilador del disipador de la tarjeta gráfica funciona correctamente, y también los ventiladores de la caja y de la fuente de alimentación. La bajada de rendimiento de la gráfica y que el ventilador de la CPU funcione al máximo de r.p.m. se debe a un excesivo calor dentro de la caja. Consulta las temperaturas en la BIOS, o con la utilidad específica de tu placa base. La mayoría de fabricantes disponen de software de control térmico. Comprueba que has conectado la alimentación del ventilador de la CPU al conector adecuado de la placa base. Tampoco olvides habilitar en la BIOS la opción de autorregulación de las r.p.m. de los ventiladores. Si aún así te sigue molestando el ruido, quizá debas instalar un sistema de refrigeración líquida.

PROCESADORES

Elección segura



Estoy pensando en cambiar de ordenador porque el mío ya se ha quedado un poco atrás, pero me surge la duda acerca del procesador a elegir. Tengo claro que será de 64 bit y siempre recomendáis el Ahtlon 64, pero me han comentado que en realidad solo van a 48 bit y se calientan, mientras que los Pentium 4 sí dan 64 bit. Por otra parte ¿merecen la pena los procesadores de doble núcleo? ¿no es cierto que con juegos van más lentos que los normales? ■ **Martin Padín González**

Ni los Ahtlon 64 se calientan más que los Pentium 4 ni mucho menos van a... ¿48bit? Lo que ocurre es que de momento hay muy poco software de entretenimiento que aproveche los 64 bit. El parche de «Far Cry», el sistema operativo Windows XP 64 bit Edition y poco más. Y sí, recomendamos los Ahtlon 64 con núcleo "San Diego" por delante de los Pentium 4 de las series 6 simplemente porque, en la mayoría de los juegos ofrecen un rendimiento levemente mejor. Respecto a los procesadores de doble núcleo es posible que algunos juegos sufran una mínima pérdida de rendimiento, pero merecen la pena si recurres mucho a la multitarea, donde dan todo su potencial.

CONTROLADORES

Texturas horribles



Aunque he actualizado los controladores de mi tarjeta nVidia GeForce FX5900 a la versión 75 de los ForceWare, cada vez que lanzo un misil en «Halo: Combat Evolved» se producen unas estelas con fallos en las texturas, muy molestos visualmente. Y lo que es peor, en otros juegos que antes funcionaban correctamente, como «NFS Underground» o «Mafia», ahora hay algunos errores en los gráficos. ¿Debo volver a instalar la versión anterior de los controladores? ■ **Angel Tapias**

Para solucionar el problema de «Halo» debes actualizar los controladores de tu arjeta gráfica a la versión ForceWare 78.01 que están en ***es.nvidia.com***. Es normal que al actualizar los controladores algunos juegos con más tiempo a sus espaldas puedan dar problemas con las texturas. Habitualmente se solucionan con parches específicos de los juegos o bien en la siguiente versión de los controladores gráficos. Luego tú debes decidir si merece la pena actualizar a la última versión... A veces puede implicar un rendimiento menos optimizado aunque más compatible.

SISTEMA OPERATIVO

Avisos demasiado alarmantes



Desde que he instalado el Service Pack 2 de Windows XP y tengo habilitado el centro de seguridad hay ocasiones en las que durante la acción de un juego el programa se sale al escritorio para dejar ver un aviso de seguridad del cortafuegos o del antivirus. Ambas funciones están asignadas al programa, «Norton Internet Security». La verdad es que es bastante molesto la aparición de estos mensajes ¿Hay alguna forma de desactivarlos o al menos impedir que minimicen un juego? ■ **Pedro Méndez**

La mayoría de los mensajes de aviso aparecen porque Windows XP SP2 interactúa con el software de antivirus o cortafuegos, pero puedes hacer que desaparezcan. Desactiva momentáneamente tu conexión a Internet para evitar alguna intrusión mientras se desactivan las protecciones. Ve al panel de control y selecciona el centro de seguridad. En la parte inferior, en "administrar la configuración de seguridad para", selecciona "firewall" y desactívalo. Al volver al menú anterior, verás que al desplegar el estado de "Firewall" aparece "desactivado", como el botón "recomendaciones". Pincha en él y activa el cuadro "tengo una solución de seguridad que yo supervisaré. Luego puedes activar el "firewall" de Windows. Repite el proceso para el antivirus y ya está. ¡Listo!

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

F.E.A.R.



▶ «F.E.A.R.» es una de esas maravillas que resulta tan espectacular como exigente si quieres aprovechar a tope lo que da de sí visualmente. Una tarjeta gráfica que baje de las 6800 GT o X800 Pro exigirá reducir el detalle por debajo del máximo, para una acción fluida a 1024x768. Así y todo, una tarjeta de gama media –6600, X600– te dará una notable calidad gráfica y fluidez. Eso sí, son MUY recomendables unos altavoces 5.1, ya que para su genial ambientación el sonido es casi más importante que los gráficos.

BLACK & WHITE 2

▶ Repleto de efectos visuales y con un entorno 3D de calidad gráfica alucinante, nos sorprende por lo bien programado que está al no necesitar una tarjeta gráfica de alta gama. Se puede jugar en la máxima configuración visual con una GeForce 6600 o una Radeon X600. Si es más exigente con la CPU —más de 2.4 GHz— y con la RAM por la complejidad de la IA y el motor de física. Un ratón bien afinado y una tarjeta de sonido 3D con altavoces 5.1 completan la lista de requisitos recomendables.



FIFA 06

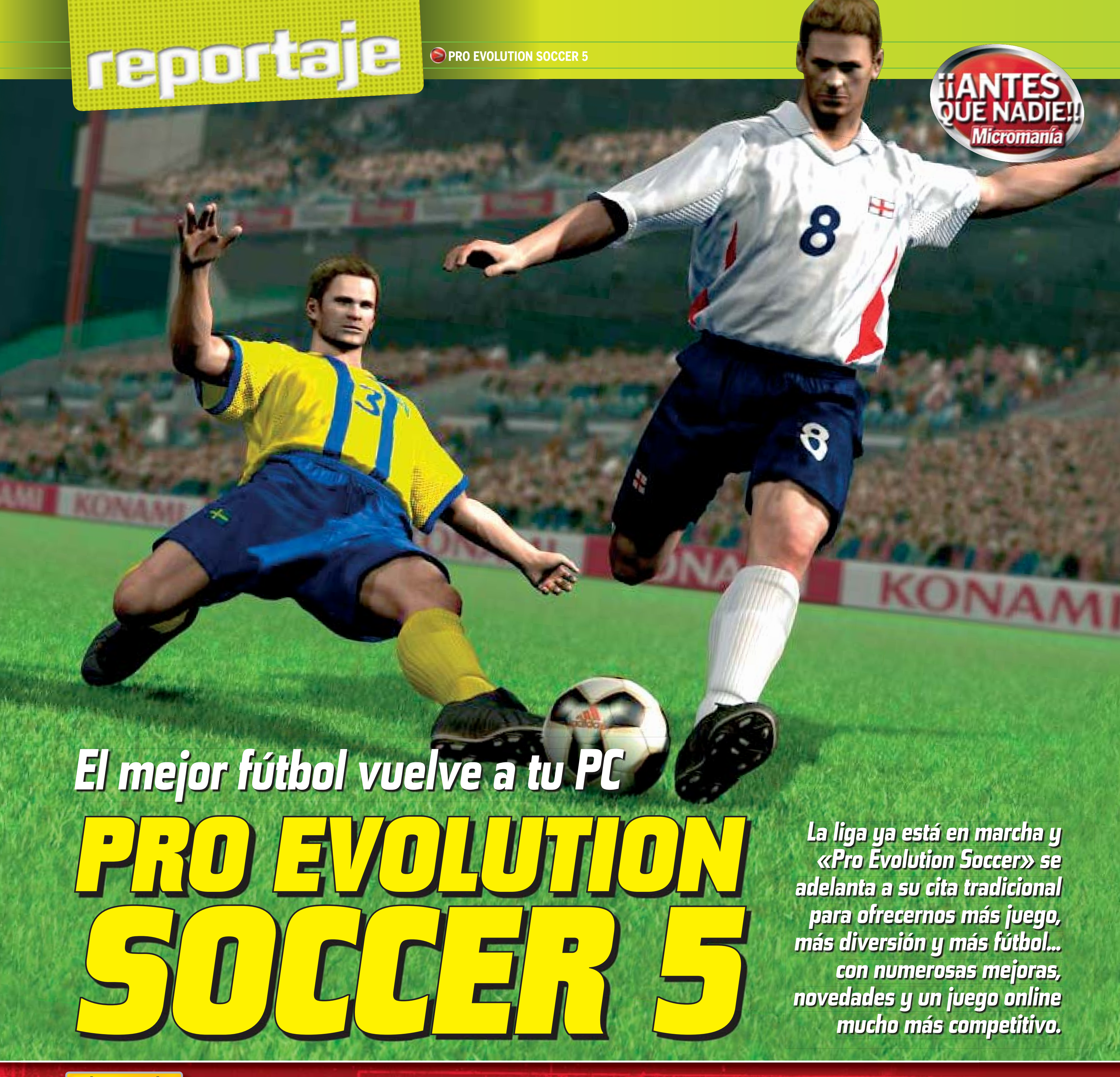
▶ No es exigente en el apartado de aceleradora 3D, con una tarjeta gráfica de gama básica como la GeForce 6200 o la Radeon X300 con 128 megas de memoria gráfica es suficiente para jugar en alta resolución, pero sí requiere una CPU que supere los 2.4 GHz y 1 GB de memoria RAM. Es muy importante disponer de un gamepad de al menos ocho botones y con dos palancas analógicas para facilitar la realización de los regates y la selección de posicionamientos tácticos durante el partido.



FABLE. THE LOST CHAPTERS

▶ Aunque procede de la versión de Xbox, Lionhead ha mejorado notablemente los gráficos para aprovechar el mayor potencial de los compatibles y además se ha currado una perfecta optimización del motor gráfico para que con una aceleradora 3D de gama media —GeForce 6600 o Radeon X600— se pueda disfrutar a tope. También es importante contar con un sistema de sonido multicanal para que el efecto de audio 3D posicional nos indique la situación de los enemigos.





El mejor fútbol vuelve a tu PC

PRO EVOLUTION SOCCER 5

La liga ya está en marcha y «Pro Evolution Soccer» se adelanta a su cita tradicional para ofrecernos más juego, más diversión y más fútbol... con numerosas mejoras, novedades y un juego online mucho más competitivo.

CÓMO SERÁ...

➲ KONAMI ➲ DEPORTIVO ➲ OCTUBRE DE 2005

- **LA MEJOR SIMULACIÓN DE FÚTBOL** con una reproducción muy ajustada de todos los factores que intervienen en un partido. La IA y la dinámica del juego lo contemplan prácticamente todo. Es... fútbol.
- **HAZ LO QUE QUIERAS CON EL BALÓN,** los nuevos movimientos y las opciones dan lugar a un repertorio de posibilidades amplísima, pero siempre realistas.
- **FÚTBOL COMO EN LA TELE.** La calidad de los gráficos está al día, los cracks son fácilmente reconocibles y el ambiente de los estadios impone.
- **PARTIDOS APASIONANTES** y competitivos al máximo en los modos multijugador. En ellos podrás poner a prueba tu habilidad y tácticas frente a los demás.

Hace un par de años Konami llevó la serie «Pro Evolution Soccer» al PC para ofrecer una alternativa a la simulación de fútbol más realista, disputándosela a la serie FIFA de EA. Hoy, dos entregas después en cada serie, las cosas van cambiando y son muchos los que coinciden en señalar a «Pro Evolution Soccer» como el mejor título de simulación de fútbol, también en PC. Este año, «FIFA 06» se ha adelantado pero Konami acepta el reto y apura el desarrollo de la quinta entrega de su serie para convertirse en la referencia indiscutible en los juegos de fútbol. Nosotros ya lo hemos probado y en todos los aspectos: realismo, jugabilidad y calidad técnica... ¡es total!

Y es que, más allá de actualizar las plantillas, las equipaciones y otros detalles... ¿quedaba algo más por hacer? Rotundamente, sí, muchas cosas... La serie se pone a prueba y parece superarse en «Pro Evolution Soccer 5».

UN BUEN REPASO

Por supuesto, el estilo de la serie seguirá intacto. La mecánica que empleará para reproducir todos los elementos del fútbol, será básicamente la misma. Sin ▸▸

En «Pro Evolution Soccer 5» vivirás toda la emoción del fútbol, partidos antológicos con el máximo realismo

TU FÚTBOL ¿ES EL MEJOR?





LAS COMPETICIONES MULTIJUGADOR amplian los enfrentamientos a dos contra dos jugadores en partidos online que se prometen llenos de emoción –con las nuevas características de control–. La cuestión es si el juego permitirá emprender torneos y ligas online...

LA COMUNIDAD YA ESTÁ PREPARADA y, después de la tímida introducción de el modo oline en la anterior entrega, cuenta con numerosas webs que, con toda seguridad, continuarán preparando ligas y torneos por su cuenta...





▲ **SACA PROVECHO SI TE HACEN FALTA.** Algunos de tus jugadores podrán mantener el control del balón a pesar de ser objeto de falta... De igual manera, no siempre que te lances a la carga podrás detener a un delantero.



▲ **CON EL INTERIOR DE LA BOTA.** Un nuevo tipo de disparo con el interior te permitirá controlar el tiro, para efectuar un disparo a puerta más controlado, ajustando al palo.



▲ **DIRECTO A PUERTA.** Tus mejores delanteros, aquellos que tengan un buen disparo a media distancia, podrán poner práctica el nuevo "disparo en seco" para que el gol no se te escape por encima del larguero.





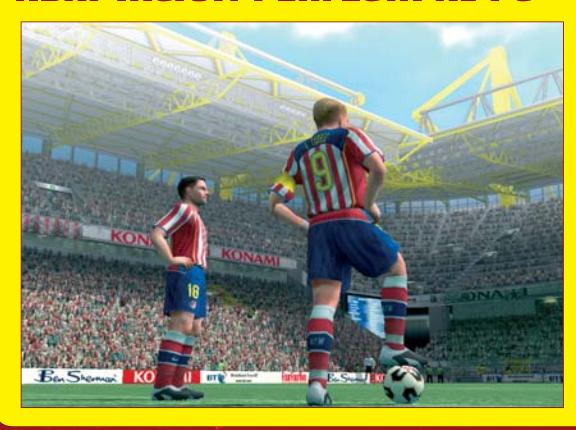
▲ MARCA A BALÓN PARADO. Se han introducido nuevos estilos en el lanzamiento de faltas y penaltis, pero como siempre, exigirán de jugadores hábiles para ponerlos en práctica con garantías.



▲ ¡NUEVAS FUNCIONES! Además de las mejoras, incorporará añadidos destinados ofrecer una experiencia de juego más completa. En el Memorial de Partidos podrás almacenar las estadísticas de hasta una veintena de jugadores.



ADAPTACIÓN PERFECTA AL PC



LA CLAVE SERÁ EL CONTROL. El juego proporciona un sistema de manejo bastante sencillo, pero con múltiples posibilidades. Jugar no será difícil, pero dominar todos los pases y tiros... Eso ya es otra cosa y sólo se consigue con práctica.

CONTAR CON UN GAMEPAD será fundamental. Como es lógico, el juego admitirá en control con el teclado de tu PC, pero no podrás obtener los mismos resultados y estarás en clara desventaja frente a jugadores experimentados.

▶▶ embargo, trae en un buen puñado de mejoras. Y la más llamativa, viene a solventar las carencias que mostraba «Pro Evolution Soccer» en las posibilidades de juego online frente a su competidor directo. Esta vez, la quinta entrega ofrece enfrentamientos de hasta dos contra dos jugadores a través de Internet.

FÚTBOL MÁS TÁCTICO

El fútbol de «PES 5» pretende, no sólo hacer más real la simulación, también quiere profundizar en el aspecto táctico de los partidos. Para ello, se añaden nuevas posiciones como la del lateral o el segundo punta. Además, para la Liga Master, la evolución en la carrera de un jugador ha sido mejorada, con un nuevo modo de entrenamiento el que podrás decidir en qué faceta debe concentrar sus esfuerzos. Y un aviso, la IA va un poco más allá, ya no habrá "rutinas" que valgan...

Por otra parte, la búsqueda de un fútbol más dinámico y jugable da un paso adelante con la aplicación de la "ley de la ventaja". Los futbolistas más hábiles podrán mantener el control del balón a pesar de recibir una carga



▲ *¡CLUBS REALES Y NOMBRES PROPIOS! Sí, ya contábamos con un crack de la talla de Thierry Henry y del carismático colegiado Pierluigi Collina, pero en esta entrega, la serie incorpora más equipos, ligas y jugadores de las competiciones oficiales* ■

de la defensa. Y es que, jugando con los cracks, la cosa cambia porque podrán realizar nuevos y espectaculares regates.

TOTALMENTE RENOVADO

Lo que sí podrás hacer ahora con todos ellos son amagos para despistar a la defensa rival en los pases ofensivos... El disparo seco, el disparo controlado, –con el interior– y los nuevos estilos de lanzamiento a balón parado ofrecen un repertorio renovado, todo ello sin que el control se complique. Ya sabes: los próximos partidos antológicos se jugarán en tu PC. ¿Puedes esperar? ■ S.T.M.

En los enfrentamientos multijugador la libertad de acción disparará la competitividad y la diversión



▲ **¡SABRÁS CON QUIÉN JUEGAS!** La realización técnica también viene con mejoras notables en los gráficos con modelos y animaciones mucho más definidas. Podrás reconocer fácilmente a las grandes figuras.



▲ **ENTRENAR, ENTRENAR Y ENTRENAR...** Para mejorar la actuación individual de tus jugadores, «PES5» te permitirá entrenarles en aspectos concretos. Desmarcarse de los defensas, los regates, los disparos a puerta...



▲ **CUANDO SEA NECESARIO, EL ÁRBITRO INTERVENDRÁ.** Si uno de los jugadores cae lesionado y el juego no se detiene, el árbitro parará el juego en ciertas ocasiones para que pueda ser atendido en el campo.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

King's Quest
Máscara de Eternidad

Género: Aventura · Compañía: Sierra · Idioma: Castellano · Espacio: 671 MB

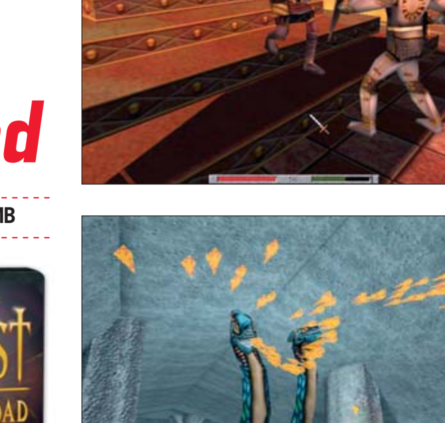
Aventura, acción, rol, investigación... Así son los ingredientes de una de las series más emblemáticas en la historia del PC. «King's Quest. Máscara de Eternidad» supone la primera aventura en 3D de la saga. En ella tendrás que encarnar el papel de Connor, el único de los habitantes de Daventry que no ha sido convertido en piedra tras la terrible explosión que destruyó la Máscara de la Eternidad en cinco pedazos. Tu misión será la de recuperarlos para así salvar al mundo del caos y la oscuridad. Cruzarás siete grandes mundos para poder cumplir la misión encomendada.

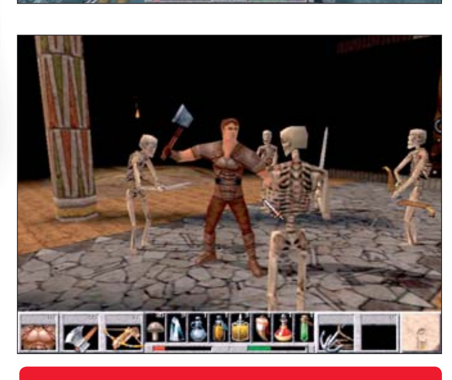




- SO: Windows 95/98/ME/2000/XP · CPU: Pentium 166 MHz · RAM: 32 MB
- HD: 300 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 8 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 6.0

Controles básicos:
- Teclado y ratón





NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

F.E.A.R.
Misión demo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción **Compañía:** Monolith Productions/Sierra **Distribuidor:** Vivendi Universal **Lanzamiento:** 21/10/2005 **Idioma:** Castellano **Espacio:** 640 MB

¡Siente el miedo! Entra en el mundo de lo paranormal y combate con todas tus fuerzas mientras el corazón se te sale por la garganta. Como miembro de un grupo de soldados de élite tendrás que combatir contra enemigos infectados por un virus paranormal y contra tu propio miedo. Esta genial demo en castellano contiene una misión que te permitirá comprobar las magníficas cualidades que esconde «FEAR». Prepárate para probar uno de los juegos más espectaculares del año.



Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 1.7 GHz · RAM: 512 MB · HD: 1.1 GB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible · Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq.: Disparo · C: Agacharse · Ctrl. Modo cámara lenta · G: granada · Z: Usar botiquín · F: Acción/Usar



Heroes of the Pacific
Misión demo

Género: Acción/Simulación **Compañía:** IRGurus/Codemasters **Distribuidor:** Proein **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Castellano **Espacio:** 314 MB

El Océano Pacífico fue uno de los escenarios más sangrientos de la Segunda Guerra Mundial y en él, uno de los factores más decisivo fue la aviación. En «Heroes of the Pacific» podrás pilotar decenas de aviones y en toda clase de misiones. En la misión demo del DVD te enfrentarás a la invasión que dio comienzo a la guerra en el Pacífico, el ataque de la marina japonesa a Pearl Harbor. Tendrás que despegar en una alerta desesperada para intentar defender las posiciones de la base.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.4 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 550 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- Ratón: Movimiento
- Botón izq.: Disparo 1
- Botón dcha.: Disparo 2



Dragonshard
Dos campañas del juego

Género: Estrategia **Compañía:** Liquid Entertainment **Distribuidor:** Atari **Lanzamiento:** 23/09/2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 370 MB

El universo "Dungeons & Dragons" ofrece, por primera vez, un título que combina estrategia y rol en tiempo real. El mundo de Eberron es también el escenario de esta demo para un solo jugador, en la que podrás disfrutar del primer capítulo de dos campañas diferentes del juego. En cada una de ellas tendrás que manejar a los cuatro héroes que componen la raza disponible en la demo. Tendrás que aprovechar al máximo las cualidades de cada uno de los personajes para llevar a buen fin los objetivos que se te proponen en la campaña.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.8 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 514 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
La llegada del CD-ROM

Micromanía 20 años 1985-2005



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.992. En el año de las Olimpiadas de Barcelona no podían faltar los juegos dedicados a tan relevante acontecimiento... ¡incluso había juegos hechos en España! Pero, sin duda, lo más relevante fue que el CD-ROM comenzó a asomar por el panorama de los juegos para, poco a poco, imponer su ley y quedarse como formato estándar de los juegos en PC. Algunos clásicos también nacieron este año, como el inigualable «Alone in the Dark», que trajo la revolución 3D y fue luego imitado una y mil veces...



Rome: Total War Barbarian Invasion
2 misiones y tutorial

Género: Estrategia **Compañía:** The Creative Assembly/SEGA **Distribuidor:** Atari **Lanzamiento:** 30/09/2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 220 MB

La expansión de «Rome: Total War», está a punto de salir llevando la acción a los tiempos de la caída del Imperio Romano, en plena lucha contra las huestes bárbaras. En la demo del DVD podrás revivir dos de las batallas más épicas de inspiración histórica. Se trata de la gran lucha de Atila contra los Romanos, y de una batalla entre Romanos y Sajones. Tendrás que dirigir tus unidades en el campo de batalla con agilidad y acierto para alcanzar la victoria.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 349 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

FIFA 06
Un partido amistoso

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Deportivo **Compañía:** E.A. Sports **Distribuidor:** Electronic Arts **Lanzamiento:** Ya disponible **Idioma:** Castellano **Espacio:** 214 MB



Como cada año, y coincidiendo con la llegada de liga, Electronic Arts la acompaña con la salida al mercado de la nueva versión del simulador de fútbol más popular y con mayor éxito comercial. En esta demo de la versión 06 se permite jugar un partido amistoso escogiendo entre dos de este grupo de equipos de primer nivel: Milán, Barcelona, Manchester United, Bayern Munich y PSG.

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 1.3 GHz · RAM: 256 MB · HD: 261 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible · Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

Cursores: Movimiento · A: Pase largo · S: Pase corto · D: Disparo

GT Legends
Carrera sencilla

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Velocidad **Compañía:** SimBin Development **Distribuidor:** Atari **Lanzamiento:** 15/10/2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 263 MB



Diversión, velocidad y adrenalina son los ingredientes con los que despega y este título lleno de elegantes modelos de carreras clásicos. Por el momento en la demo podrás participar en una carrera en un circuito francés en el que podrás disfrutar de la conducción de tres clásicos de la época: Lotus, Jaguar y Chevrolet. Podrás ajustar los parámetros para realizar así la carrera de tu vida.

Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 1.3 GHz · RAM: 512 MB · HD: 350 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible · Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:

A/Z: Acelerar/Frenar · ,/.: Izq./Dcha · Espacio: Freno de mano

NHL 06
5 minutos de un partido

Género: Deportivo **Compañía:** E.A. Sports **Distribuidor:** Electronic Arts **Lanzamiento:** 01/10/2005 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 273 MB

A pesar de no ser un deporte de masas en nuestro país, el hockey sobre hielo levanta pasiones en EE.UU. y Canadá y está dotado de una espectacularidad excepcional. El simulador de EA Sports es su mejor recreación y en esta demo de la última versión te permitirá disfrutar de cinco minutos de un partido amistoso entre dos equipos de renombre de la liga NHL Americana, Toronto Vs Tampa Bay. Podrás escoger entre cual de ellos manejarás a los jugadores.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 328 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- C: Pase raso
- X: Pase elevado
- Espacio: Disparo

Squad Assault: Frente Oeste
3 escenarios demo

Género: Estrategia **Compañía:** Freedom Games **Distribuidor:** Proein **Lanzamiento:** Octubre 05 **Idioma:** Inglés **Espacio:** 150 MB

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, «Squad Assault» nos permitirá tomar parte en las batallas que tuvieron lugar en el frente oeste de la guerra. La demo te permitirá jugar tres escenarios demo todos ellos con la acción situada en la zona norte de Francia, muy cerca de la capital, París. Allí habrás de guiar a tus tropas hacia el cumplimiento de los objetivos marcados en cada uno de los escenarios.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 225 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

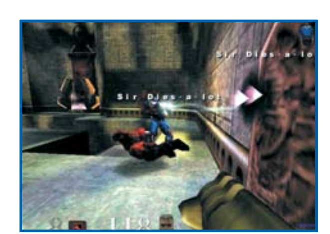
- Ratón: Todos los controles disponibles.



¡¡Extras!!

Quake 3 Arena
Código fuente

➲Género: Acción ➲Compañía: id Software/Activision ➲Distribuidor: Activision ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 6 MB



Ya hace mucho que salió al mercado, pero hoy en día «Quake III» sigue siendo una referencia en la acción. Ahora, con «Quake IV» en el punto de mira, id acaba de liberar el código fuente de «Quake III». Todo un desafío para los más "manitas".

Splinter Cell: Chaos Theory
Mapa multijugador

➲Género: Acción ➲Compañía: Ubisoft Montreal ➲Distribuidor: Ubisoft ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 16 MB

Sam Fisher necesita otra vez tu ayuda para hacer frente a los nuevos objetivos que se plantean en un mapa multijugador que el equipo de desarrollo ha puesto a tu disposición.

Battlefield 2
Mod Tool Kit

➲Género: Acción ➲Compañía: Digital Illusions/EA Games ➲Distribuidor: Electronic Arts ➲Idioma:

Ya están disponibles las primeras herramientas de desarrollo que nos permiten realizar modificaciones personalizadas del título y que ofrecen nuevas posibilidades de juego. Esta es una versión beta.



Julio Verne: Viaje al centro de la Luna
Los inicios de la aventura

➲Género: Aventura ➲Compañía: The Adventure Company ➲Distribuidor: Proein ➲Lanzamiento: Octubre 05 ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 346 MB

Julio Verne sigue formando parte importante del mundo de los videojuegos, inspirando a los desarrolladores para sus creaciones. En este caso, la novela "De la Tierra a la Luna" da forma al guión de este título. La demo te permitirá experimentar con el sistema de juego de la aventura, además de conocer a los personajes más relevantes que en ella se dan cita. Todo un capítulo, el primer nivel, está disponible en la demo. ¿Serás capaz de vencer el desafío y descubrir los secretos de los selenitas?

Lo que hay que tener

- ➲SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- ➲CPU: Pentium III 800 MHz
- ➲RAM: 64 MB
- ➲HD: 376 MB
- ➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- ➲Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- ➲DirectX 9.0c 16 bit
- ➲DirectX 9.0b

Controles básicos:

- ➲Ratón: Todos los controles disponibles.

Bet on Soldier
2 misiones y tutorial

DEMO RECOMENDADA Micromanía

➲Género: Acción ➲Compañía: Kylotonn Entertainment ➲Distribuidor: Nobilis Iberica ➲Lanzamiento: Octubre 2005 ➲Idioma: Inglés ➲Espacio: 541 MB

La guerra se alarga ya 80 años y no parece que el fin esté próximo. Sin embargo, como soldado de élite que eres, tus objetivos irán mucho más allá del combate. La demo del DVD te pondrá en la piel de uno de estos mercenarios y tendrás la oportunidad de jugar dos misiones completas del juego, desarrolladas las dos en partes bien distintas del mundo, Europa y Estados Unidos. Pero antes de comenzar cualquiera de ellas, habrás de pasar por un periodo de instrucción.
«Bet on Soldier» se perfila como uno de los juegos de acción más originales de los últimos meses, además de contar con una calidad técnica realmente notable. Para comprobarlo de primera mano no tienes más que instalar la demo y disfrutar de sus dos misiones.



Lo que hay que tener

➲SO: Windows 2000/XP ➲CPU: Pentium 4 2 GHz ➲RAM: 512 MB ➲HD: 870 MB
➲Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➲Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit ➲DirectX 9.0c

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento ➲Ratón: Vistas ➲Botón izq.: Disparo ➲E: Acción



Actualizaciones

▶The Settlers: El Linaje de los Reyes
Actualización a la versión 1.05. Este archivo soluciona algunos problemas de estabilidad del juego en general, además de solventar problemas en el modo multijugador. Igualmente este parche incorpora seis nuevos mapas para el juego.

▶Dungeon Siege II
Actualización a la versión 2.1. Esta actualización centra sus mejoras en el modo multijugador y su total compatibilidad con los servidores de juego GameSpy, a través de los cuales se han encontrado algunos problemas de estabilidad en el juego.

▶Sid Meier's Pirates!
Actualización a la versión 1.02. Este archivo soluciona muchos problemas de jugabilidad, además de retocar la IA del mismo en determinadas situaciones en las que no estaba funcionando de manera coherente.

▶Far Cry
Actualización a la versión 1.33. Con la instalación de esta actualización se consiguen solventar los problemas que existían en el modo multijugador en la conexión cliente/servidor y en el sistema de Chat del juego. Esta archivo actualiza el juego desde la versión 1.31 y 1.32.

▶GTA: San Andreas
Actualización a la versión 1.01. Este archivo soluciona los problemas encontrados con la compatibilidad del juego en sistemas operativos Windows 2000. Igualmente se han solventado los problemas con las gráficas de 32 MB de memoria. También se solventaron problemas de audio y de jugabilidad general.

▶Imperial Glory
Actualización a la versión 1.1. Con esta actualización se ha intentado mejorar algunos aspectos de jugabilidad y de uso general del juego, dotando al mismo de nuevas posibilidades y corrigiendo errores de estabilidad durante el desarrollo de las batallas.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

PRINCE OF PERSIA 3

La trilogía llega a su fin de manera espectacular. Te lo contamos todo sobre el regreso del Príncipe.

Y además...



▲ **QUAKE IV** Llega el nuevo gran bombazo de id Software. Te desvelamos todos sus secretos.

▲ **OBLIVION** Un alucinante reportaje con todos los detalles del rol más explosivo del momento.

▲ **FAHRENHEIT** ¿Quieres resolver el misterio de «Fahrenheit»? Pues no te pierdas esta guía.



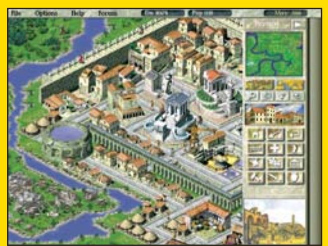
Y en nuestro DVD

CAESAR III

Juego Completo Original para PC

¡Descubre la antigua Roma y construye un Imperio sin igual!

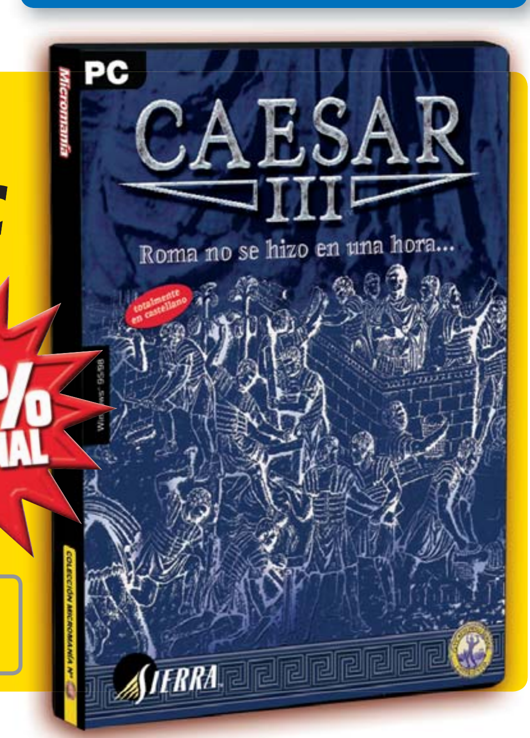




◀ Dirige, gestiona, construye y conduce al Imperio Romano a una época de esplendor sin igual en la Historia.

◀ ¡Conviértete en el mejor y único gobernante, con poder absoluto sobre el destino de toda Roma!

100% ORIGINAL



Y además, las mejores demos jugables del mes, previews y nuevas sorpresas para seguir celebrando el Año de Micromanía.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.